

HOBBY

CONSOLAS

¡Sorteamos
50
cartuchos de
MORTAL
KOMBAT II!

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS



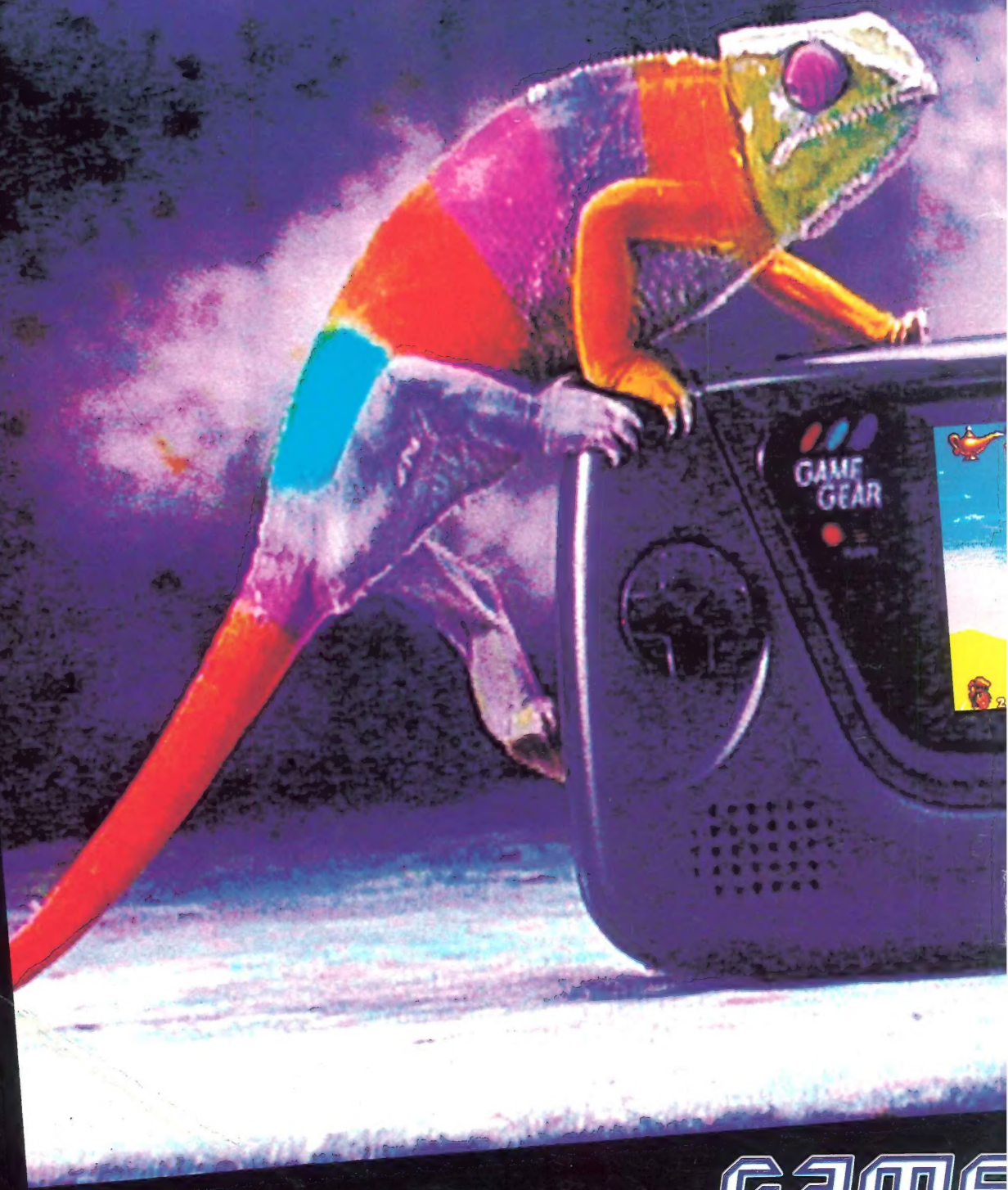
Stunt Race FX

DONKEY
KONG
COUNTRY
NACE UN NUEVO
MITO PARA
NINTENDO

¡¡DIVERSIÓN

A LAS CUATRO RUEDAS!!

i MONTATE



GEAR GAME

Unitros

Game

LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.



GEAR

La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono.

La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento.

La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra.

La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oír algo, ya es un lujo.

Ante la duda, no te la juegues.

¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!

SEGA

BIENVE

NIDOAL

PROXIM

ONIVEL

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:

María Andriño

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión

Subdirectores Generales:

Domingo Gómez

Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Jefes de Sección:

Sonia Herranz, Manuel del Campo

Redacción:

Carlos Frutos, Esther Barral,

Antonio Caravaca

J.C. Romero (traductor).

Diseño y Autoedición:

S. Fungairiño (Jefe de sección),

Millán de Miguel

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Secretaría de Redacción:

Ana Torremocha

Dibujos: A. Fernández

Fotografía: Pablo Abollado

Corresponsales:

Marshal Rosenthal (USA),

Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)

Colaboradores:

E. Lozano, Olga Herranz, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:

C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A.

Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona

Km.11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

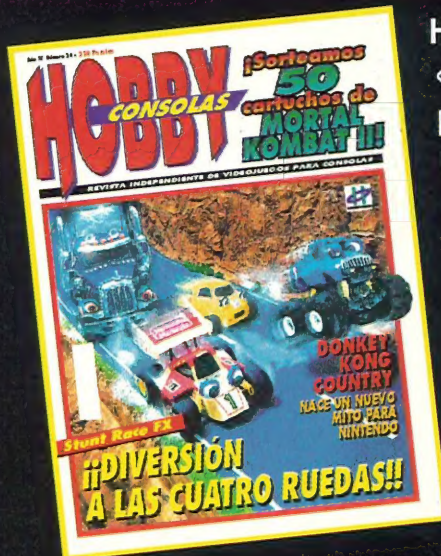
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación
controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: STUNT RACE FX



Hace poco más de un año, un juego llamado «Starwing» ocupaba nuestra portada. Era el primer juego que contenía el Chip Super FX de Nintendo. Ahora, el segundo cartucho con ese fabuloso engendro tecnológico nos ha "obligado" a colocarlo en el lugar más privilegiado de nuestra revista. «Stunt Race FX» demuestra que las mejoras introducidas en ese chip le han convertido en el mejor juego de coches que ha pasado por la Super Nintendo: velocidad, alta tecnología y diversión a mansalva. Hacednos caso, no os perdáis esta sensacional preview.

NUESTROS EXPERTOS

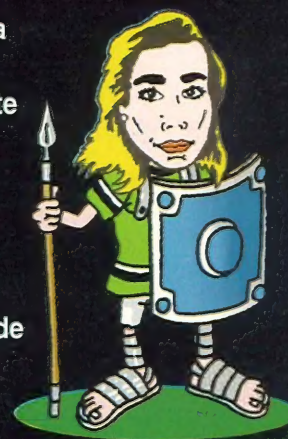
LOLOCOP

La previsible avalancha de novedades no se ha hecho esperar. Está claro que las compañías se habían guardado sus mejores cartas para este mes de septiembre. Este número va a hacer época.



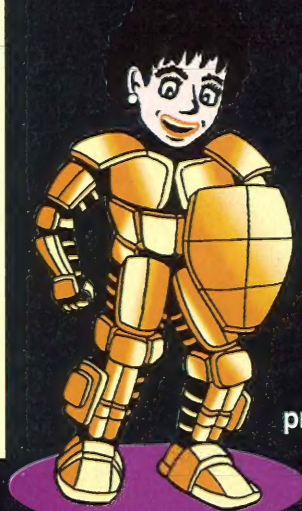
CRUELA DE VIL

¡Por Tutatis! Cuánta buena plataforma nos ha invadido este mes. Desde los romanos hasta la Meca del Cine, parece que este género va a seguir rompiendo allí donde llega, incluso en el mismísimo barro.



TENIENTE RIPLEY

Hay que ver lo que dan de sí las aventuras espaciales, y más si son del calibre de «Super Metroid» y «Rebel Assault». Y después de tantas emociones fuertes, a relajarse con esa preciosidad que es «The Jungle Book».



BOKE

Sialguna vez habéis soñado con conducir un Fórmula 1, ha llegado el momento. Con el nuevo «F-1 Racing» para Mega CD, os quedaréis pegados al asiento.

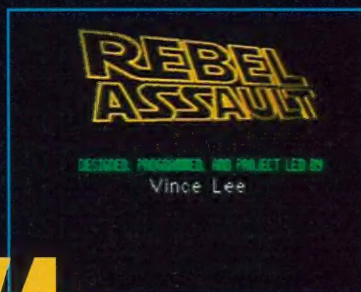


LO MÁS NUEVO



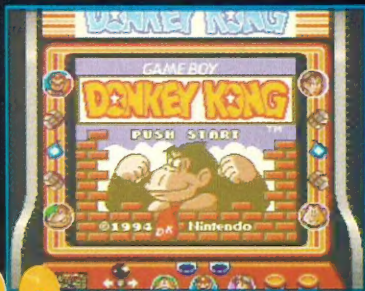
54

El juego más esperado por los usuarios de Super Nintendo. 24 megas de acción y aventura.



74

La trilogía más alucinante de la historia del cine, comprimida en un compacto de auténtico lujo.



88

Un veterano personaje de las consolas que regresa para hacérselo pasar en grande.



100

Una combinación asombrosa: plastilina, animales y plataformas. ¡Para no perderse!

- | | |
|----------------------------|--------------------------|
| • SUPER METROID.....54 | • DAFFY DUCK.....90 |
| • SHINING FORCE II58 | • BATTLETOADS92 |
| • JUNGLE BOOK (SN)62 | • WORLD CUP USA96 |
| • ASTERIX66 | • CLAYMATES100 |
| • JELLY BOY70 | • POWER RANGERS102 |
| • REBEL ASSAULT74 | • TAZMANIA 2104 |
| • MICROMACHINES78 | • PAC-ATTACK106 |
| • FIEVEL GOES WEST.....80 | • LAWNOVERMAN108 |
| • JUNGLE BOOK (MD)84 | • F-1 RACING.....110 |
| • DONKEY KONG.....88 | • Y ADEMÁS...114 |

PREVIEWS

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| • STUNT RACE FX34 | • DINAMYTE HEADY..44 |
| • MORTAL KOMBAT II .38 | • BUBSY 246 |
| | • SLAM MASTERS48 |
| | • URBAN STRIKE50 |
| | • DRAGON52 |



Un cartucho esperado desde hace tiempo. La segunda generación del chip Super FX entra en escena con el juego de coches del futuro: «Stunt Race FX».

REPORTAJES

- LION KING.....18



* EN PANTALLA10

Nuestro equipo de redacción sigue trabajando duro para traeros las noticias más frescas del mundillo.

* BIG IN JAPAN20

La tierra del Sol Naciente sigue siendo una mina para los videojuegos. Aquí tenéis una muestra de los cartuchos que más están pegando por esos lares.

* GAME MASTERS...24

Las compañías no dejan de sorprendernos con nuevos soportes. M.A.D. os presenta dos nuevas apuestas para el revolucionario futuro del hardware.

* ARCADE SHOW ----28

Atari Games nos presenta el juego de lucha que revolucionará los salones recreativos. Dinosaurios y fantásticas criaturas en un salvaje torneo.

* HI TECH -----30

Alias y Silicon Graphics están dispuestas a demostrar su capacidad en los 16 bits. El resultado ya tiene un nombre: «Donkey Kong Country».

* ÉXITOS-----118

El final del verano trae consigo numerosos cambios en nuestras listas. ¿Os apetece verlas?

* TRIBUNA ABIERTA 121

Las nuevas consolas se han convertido en tema de debate. La polémica ya ha empezado.

* LASERS & PHASERS--124

Quien hace la ley, hace la trampa. Aunque en este caso sería "quien hace el juego, hace el truco".

* TELÉFONO ROJO-130

Yen sigue empeñado en despejar las dudas de todos los lectores, ¡aunque le cueste las vacaciones!

* ¡QUÉ LOCURA! --136

Dibujos, protagonistas, contralistas...la verdad es que esta sección se está convirtiendo en una auténtica locura, sobre todo para el que la escribe.

* SUPERVIEW142

Las novedades llegan en tal cantidad que hemos tenido que hacer una exhaustiva selección.

* LA GRAN OCASIÓN152

Para los fenicios, ésta sería su sección preferida. ¿Lo es también para vosotros?

CID FCAI



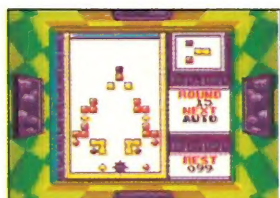
SACALE LOS COLORES A TU GAMEBOY.

Para hacerlo, sólo necesitas Super Gameboy, el último accesorio para tu Super Nintendo.

Super Gameboy te permite ver tus juegos de Gameboy favoritos, tan grandes como lo sea la pantalla de tu televisor y a todo color.

Además, las posibilidades de este increíble accesorio son infinitas.

Podrás cambiar los marcos, sustituir los colores originales por otros y crear tus propios escenarios, dibujando tanto dentro como fuera del juego.



Y para que puedas ir viendo lo que es bueno, ya están aquí los primeros títulos que incorporan ¡256 colores! DONKEY KONG y TETRIS 2.



DONKEY KONG, uno de los mayores éxitos de las recreativas, te permitirá revivir toda la emoción de los rescates y persecuciones a través de sus 10 niveles y más de 100 fases.

Gracias a Super Gameboy, tus juegos de siempre de Gameboy tendrán una nueva dimensión, diversión en color, habilidad en color, héroes en color... Gameboy en color, con Super Gameboy.



En **TETRIS 2**, encontrarás el doble de dificultad, imaginación, jugabilidad y entretenimiento del que ya tenías en Tetris, pero elevado al infinito.



Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos o sobre Super Gameboy, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

**Super
GAMEBOY**

Se

nsor

Parece que cada vez tenéis más claro de qué va esta sección. No sólo expresáis con decisión qué es lo que os mola y qué es lo que no os hace gracia dentro de este mundillo, sino que, además, mes tras mes demostráis un mayor sentido común en vuestras opiniones. Por eso, os pedimos que sigáis colaborando activamente en el Sensor, puesto que es la única forma de que todos -nosotros, las compañías y los propios lectores- nos enteremos de qué es lo que no funciona, con el fin de poner los medios a nuestro alcance para solucionarlo.

Porque al fin y al cabo, vuestra es siempre la última palabra, y éste es el lugar en el que podéis expresarla.

el sensor el sensor el sensor el sensor el sensor

MOLA



• El Arcade Show.

Lo único malo es que nos enseña juegos que no nos podemos llevar a casa.

• Todos los reportajes especiales que hacéis.

Nos gusta compartir nuestra genialidad (ejem, ejem), con vosotros.

• El concurso de fotografía de Game Gear.

Los concursos siempre molan, pero si encima son originales, más.

• Los juegos de rol que van a sacar para Mega Drive.

Sí, que iban a ser todos en español y resulta que el primero sale con retraso y en inglés.

• El Mega Drive 32X.

Pues si ahora te mola, espérate a ver de lo que es capaz.

• Tener más noticias de Ultra 64.

¿Noto cierto tonillo de que te parecen pocas las que hemos dado?

• Que seáis la revista más veraz.

Será porque nos dedicamos a trabajar y no nos perdemos en tonterías.

• El reportaje del número 34 sobre el «Super S.F.II».

Ya sabéis, siempre la información más completa y oportuna.

LOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS DE «THE LION KING» Y «DONKEY KONG COUNTRY»

La verdad es que todos nos hemos quedado boquiabiertos. En una época en la que nos están "machacando" con las nuevas consolas y los soportes del futuro, no está de más que algún lanzamiento espectacular nos recuerde que las consolas de 16 bits son el presente y que ahora están más vivas que nunca. Estos dos juegos demuestran que Mega Drive y Super Nintendo todavía no han alcanzado su techo, y quién sabe cuánto tiempo queda aún para que ese momento llegue. «The Lion King» y «Donkey Kong Country», sin duda, harán cambiar de idea a aquéllos que piensan que a sus actuales consolas no les queda mucho de vida, y que, hasta que alguien demuestre lo contrario, son las que más molan.



el sensor el sensor el sensor el sensor el sensor

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Eva Cid Martínez (Almería). El Guerrero del Vent (Barcelona). Pablo Barbeito (La Coruña). Pedro Jiménez (Madrid). Hugo Martínez (Álava). Raúl Manzaneque (Ciudad Real). Adolfo Pérez (Madrid). Gerson Provencio (Valencia). Javier Genesmos (Barcelona).

Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



• El «FIFA Soccer» y el «Mortal Kombat» de CD: son iguales que en Mega Drive.

¿Qué esperabas?, ¿fuegos artificiales?

• Las tiendas de alquiler de videojuegos.

Pues no te creas que a las compañías distribuidoras les da lo mismo.

• Que en «ciertas» secciones no te respondan las cartas que mandas.

Puede que «ciertos» redactores reciban más cartas de las que pueden leer.

• La Master y la Nintendo, ya se han quedado para el trapero.

Lo nuevo pide paso a toda velocidad y nuestras pobres 8 bits tienen que apartarse. Vamos, que tienes razón.

• Que haga tanto tiempo que no regaláis videos.

Pues tienes razón, habrá que hacer algo para remediarlo.

• El pack Mega 7 de Sega.

Son juegos antiguos, pero es una genial oferta para iniciarse en esto de las consolas.

QUE SE REABRA UNA POLÉMICA QUE NADIE DESEA

Ante el inminente lanzamiento de «Mortal Kombat II», ya comienzan a oírse las voces en contra de este tipo de juegos. Como ya dijimos en su momento en esta misma sección, los videojuegos son una forma de entretenimiento como pueden ser las películas, la televisión o el vídeo. Y al igual que sucede en estos medios, por suerte o por desgracia, también queda hueco para reflejar un apartado más de la cruda realidad, como es el tema de la violencia. Pero esto no significa que este tipo de juegos incite a ningún tipo de actuación ni nada parecido, simplemente es un género más dentro de la oferta de este sector, con el que se puede o no estar de acuerdo, pero que nadie está obligado a adquirir.

Como es nuestro deber, en este número de Hobby Consolas os ofrecemos una completa preview sobre «Mortal Kombat II», de modo que todos los lectores puedan comprobar el contenido de este juego. El mes que viene tendréis el correspondiente comentario, y a partir de ahí la decisión de comprar el cartucho es vuestra -o de vuestros padres-, sin que por ello nadie tenga que escandalizarse o poner el grito en el cielo.

De todos modos, volvemos a hacer hincapié en que son las propias compañías las que deberían realizar la clasificación de los juegos por edades, o bien resaltar claramente el contenido de los mismos. Tal vez sea la única forma de zanjar, de una vez por todas, este irritante tema.



NO MOLA



• Que no se haga una feria de videojuegos en España.

Di mejor que no mola que sólo se hagan en Gran Bretaña y los USA.

• Que el «PC Basket» y el «PC Fútbol» no estén disponibles para consola.

Tampoco son juegos como los de consola. Son bases de datos excepcionales, pero para jugar al fútbol o al basket hay mejores juegos en consola que en PC.

• Que en el Super Game Boy no se pueda jugar a dobles.

Un pequeño detalle que se les ha pasado por alto.

• Los juegos para Mega CD. Como sigan así, no le veo mucho futuro a este soporte.

Tampoco hace falta que te pongas tan negativo. Están sacando cosas muy buenas (pocas, es verdad). Además, ten en cuenta lo que puede potenciarle el MD 32X. Esperemos.

• Que casi todos los concursos sean de Sega.

Es verdad que hay más de Sega, pero de eso no tenemos nosotros la culpa.

• Que no haya todavía consolas portátiles de 16 bits.

La Turbo Express era de 16 bits. Pero en todo caso, tranquilo, que seguro que dentro de poco nos sorprenden con un bombazo de este estilo.

• Los caraduras que quieren cambiar una Master por una Mega Drive.

Anda, ellos no engañan a nadie, lo intentan y si cuela hacen negocio.

LOS PRECIOS DE LAS NUEVAS CONSOLAS



Desde luego, lo habéis dejado muy claro en la Tribuna Abierta de este mes. Todos estamos de acuerdo en que los nuevos soportes son maravillosos, que nos van a transportar a un futuro tecnológico y todas esas cosas. Pero las compañías, además de pensar en cuántos bits van a añadir a sus consolas, también deberían tener en cuenta las posibles consecuencias que eso puede suponer para el bolsillo de los usuarios. No queremos que las consolas acaben siendo un producto elitista.

En Pantalla

En octubre, un nuevo Sonic repleto de sorpresas

«SONIC VS KNUCLES» ¡QUÉ PASADA!



El próximo 18 de octubre, Sonic volverá a ser el número 1. Ese día saldrá en todo el mundo una nueva aventura del erizo más famoso de todos los tiempos. Pero esta vez **compartirá título y protagonismo** con ese personaje que nos sorprendió a todos en «Sonic 3»: el rastafari Knuckles.



En este nuevo juego, nos encontraremos con el mismo Sonic de siempre: **rapidez endiablada, jugabilidad celestial y diversión asegurada**. Sin embargo, Sega nos prepara un montón de sorpresas que una vez más convertirán un cartucho de Sonic en una

odisea dispuesta a batir todo tipo de records.

El erizo azul tendrá ahora un rival que no le es desconocido, **su alter ego Knuckles**. Sonic deberá prestar mucha atención a ese personaje, pues **tratará de arrebatarse anillos, ponerle trabas e impedir** por todos los medios que Sonic logre llegar a su



como protagonista, y entonces cambiarán las tornas. Entonces él nos mostrará sus habilidades, **como trepar por las paredes o volar**.

El juego se desarrollará a través de un espléndido repertorio de fases, entre las que destacará **un paseo por el Antiguo Egipto**. Todos los escenarios presentarán una realización sublime, **con un colorido genial y unos efectos de profundidad** que no se han visto en anteriores Sonic, y **los personajes se moverán con gran suavidad**.

Todo esto y más os espera el próximo 18 de octubre en todas las tiendas del país.



TRES CARTUCHOS EN UNO

Está confirmado. «Sonic vs Knuckles» se convertirá en el juego que todos estabais esperando, pues **será compatible con las antiguas aventuras del famoso erizo**. Os lo aclaramos: este nuevo cartucho constará de un pequeño puerto en la parte superior, **para introducir los cartuchos de «Sonic 3» o «Sonic 2»**. Una vez colocadas ambas placas, os encontraréis que al enchufar vuestra consola **estos dos juegos se habrán transformado en nuevas aventuras repletas de sorpresas**. Entonces podréis jugar con Knuckles en los escenarios de «Sonic 2», descubrir nuevas fases en «Sonic 3», etc. En fin, una pasada. Ya podéis ir rescatando los antiguos cartuchos de Sonic, porque ahora estarán de nuevo de actualidad. Por cierto, **se rumorea que esta operación también se podrá realizar con el primer Sonic e incluso con «Sonic Spinball»**. Os seguiremos informando.

El cartucho nos presentará un mano a mano entre Sonic y Knuckles. Una buena forma de comprobar cuál de los dos merece el verdadero protagonismo.



STREET FIGHTER II

FEI LONG



"El Kamikaze"

DEE JAY



"La Bestia Negra"

40

MEGAS

en ACCION

STREET FIGHTER II

CAMMY



"Ojos de Gata"

T. HAWK



"Perro Rabioso"

SOLO PARA VALIENTES



RYU
"El Vengador"



ZANGIEF
"Sansón"



BALROG
"La Maza"



M. BISON
"Coronel Muerte"



BLANKA
"Malas Púas"



SAGAT
"El Ogro de Siberia"



CHUN LI
"La Indomable"



DHALSIM
"El Brujo"



GUILE
"Marine Loco"



VEGA
"Mr. Garfio"



E. HONDA
"Maremoto"



KEN
"La Furia"



¿Vas de duro por la vida? Pues prepárate. Llega la madre de todas las peleas. ¡¡40 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDO!! Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo. ¿Te tiemblan las rodillas? Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada. No esperes más. Ahora tienes 40 Megatonos de acción a un precio que va a pegar muy fuerte. Si quieres entrar en la gran bronca, Super Street Fighter II es tu juego. Y sin aún no tienes la Mega Drive, ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC. La gran pasada. ¡Consíguelo ya!



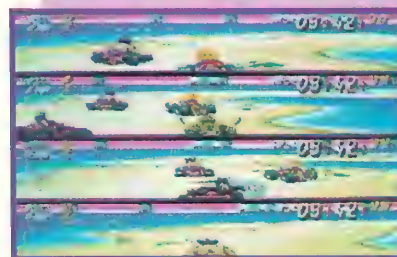
SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.

En Pantalla

«Street Racer»,
lo más veloz de Ubi Soft



UNA VEZ MÁS, SUPER NINTENDO SE APUNTA A LA VELOCIDAD

Lo último de Ubi Soft para el «Cerebro de la bestia» se llamará «Street Racer», un alucinante cartucho con los que prometen ser los **8 megas** mejor empleados de la historia de los videojuegos, y lo tendremos aquí en **noviembre de este año**. Será rápido, divertido y se desarrollará a un **ritmo realmente frenético**, utilizando de la mejor manera posible las características técnicas que ofrecen los 16 bits de Nintendo.

Para empezar, tendréis unos gráficos realmente soberbios

que incluyen **10 circuitos y 8 personajes**, cada uno de los cuales conducirá un vehículo muy especial dotado con armas y movimientos especiales, **con un alucinante Modo-7**, que no podía faltar en un juego de estas características, y la **repetición de las carreras desde diversos ángulos**.

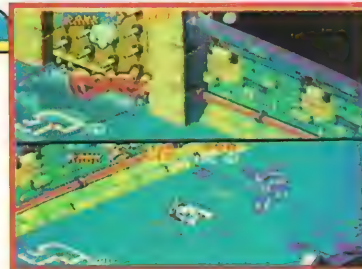
Pero además de todo lo mencionado y de los **cuatro modos de juego** (incluida la atractiva opción «Soccer» que traslada la acción a un terreno de fútbol sala), lo más impactante de este genial cartucho viene ahora. El caso

es que será el primer juego de carreras para la Super en el que **podrán participar cuatro jugadores a la vez**, gracias al **Split Screen** o pantalla partida.

Como veis, una delicia para los amantes de la velocidad, los buenos cartuchos y las emociones fuertes.



KONAMI PROGRAMA SOBRE RUEDAS



ANIMANIACS S.N.

BIKER MICE S.N.

Konami vuelve a la carga con todo su arsenal de calidad y distinción, tomando a su mascota **Sparkster** como buque insignia. El insectívoro con patines **volverá a Mega Drive y se estrenará en Super Nintendo** con sendos cartuchos de **8 megas** que llevarán su nombre, y que saldrán a **partir de octubre-noviembre**. Por esa misma época, otro personaje emblemático de la compañía, **Probotector**, llegará a **Mega Drive y Game Boy** con una nueva aventura.

Pero si lo que os va son las series de **Warner Bros**, podréis deleitaros con

«Animaniacs» para Super Nintendo, Mega Drive y Game Boy, «Tiny Toon Acme All Stars» (Mega Drive) y «Tiny Toon Acme Sports» (Super Nintendo y Game Boy).

Y si echamos un vistazo a las conversiones de series de televisión, tenemos que detenernos en «**Biker Mice from Mars**» para Super Nintendo. Este cartucho nos deleitará a finales de año con una opción de dos jugadores en la que podremos pilotar **uno de los seis vehículos de la serie**, mediante algunas de las estrellas de la misma. Para los usuarios de Super Nintendo, anunciaremos también la conversión de «**Batman the Animated Series**» para su consola, dentro de un cartucho

con **16 megas** repletos de calidad y el brillante **modo 7**.

Por último, una agradable sorpresa para los usuarios de **Mega CD**: la aparición de «**Snatcher**» en este formato. Se trata de un programa que presenta un argumento policiaco, con **dibujos animados al estilo anime y voces reales digitalizadas**. Y para añadirle más realismo y emoción, es compatible con la pistola **Justifier**.

SNATCHER M.C.D.

PROBOTECTOR 2 G.B.





No sigas buscando, ya está aquí Tetris 2.

Conservando la idea original del Tetris, hemos añadido más dificultad, más imaginación, más jugabilidad, más color (si utilizas Super Gameboy) y, sobre todo, más diversión. No insistas, **Tetris 2. La búsqueda ha terminado.**

Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

En Pantalla

Entrevistamos a **BERNARD DUGDALE**, máximo responsable de la oficina europea de la compañía

"QUEREMOS QUE EL SELLO HUDSON SOFT TENGA EL PRESTIGIO QUE SE MERECE"

La compañía Hudson Soft está de moda. Recientemente abrió unas oficinas en el Reino Unido, desde las que va a gestionar todo su negocio en Europa, y su futuro es más que prometedor gracias al lanzamiento de «Super Bomberman 2», «Super Adventure Island 2» o «American Tail - Fievel Goes West». Por ello, nuestro corresponsal en el R.U., Derek de la Fuente, planteó unas cuestiones a su máximo responsable, Bernard Dugdale.



BOMBERMAN G.B.



S. ADV. ISLAND S.N.

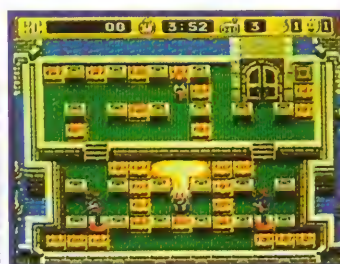
en el Reino Unido para coordinar todas nuestras operaciones desde la misma. Los directivos japoneses de Hudson Soft pensaron que había llegado el momento de obtener una mayor implantación en Occidente, y con la ayuda

H.C.: ¿Hay alguna posibilidad de que empecéis a programar juegos en el Reino Unido?

B.D.: De hecho, ya se han realizado algunas labores de programación en ese país, de acuerdo con la propia filosofía de la central japonesa de Hudson Soft. Probe Software, un equipo británico de programación, ha desarrollado dos juegos para nosotros: «Beauty and the Beast» y «Virtual Soccer», aunque las tareas estaban dirigidas desde la central japonesa.

H.C.: ¿Qué piensas del futuro del videojuego?

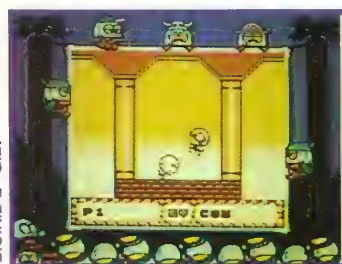
B.D.: Creo que el mercado de consolas ha alcanzado ya su techo, pero todavía es suficientemente grande como para que los buenos juegos se sigan vendiendo bien. Eso sí, pienso que dentro de un año la situación será prácticamente la misma.



S. BOMBERMAN 2 S.N.

de Virgin, que tiene la mejor red de distribución del mundo, y un eficiente equipo de relaciones públicas, creo que lo podemos conseguir.

De momento, ya nos hemos comprometido a lanzar juegos como «Beauty and the Beast» (SN y NES), «Fievel Goes West» (SN), «Super Adventure Island 2» (SN) o «Super Bomberman 2» (SN). Además, uno de mis principales objetivos para el año que viene es conseguir que el sello Hudson Soft adquiera el prestigio que se merece entre los usuarios.



B.C. KID 2 G.B.



BEAUTY & BEAST N.E.S.

HOBBY CONSOLAS: ¿Por qué habéis abierto unas oficinas en el Reino Unido?

BERNARD DUGDALE: Decidimos abrir una delegación

Bernard Dugdale, responsable de Hudson Soft en Europa, nos habló sobre el presente y el futuro de la compañía.



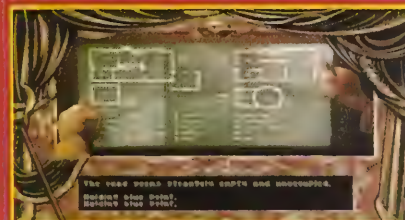
La semilla del terror «DARKSEED»



Los usuarios de Amiga CD32 están de enhorabuena. Por fin los genios de Cyberdreams, de la mano del mítico H.R. Giger, se han acordado de los sufridos poseedores de esta máquina y han decidido convertir a la misma un juego que ya hizo furor en los ordenadores PC:

«Darkseed». Nuevamente habrá que vivir tres días de la vida de Mike Dawson, durante los cuales tendréis que realizar una serie de pesquisas para desentrañar el misterio que envuelve toda la aventura, si no queréis acabar vuestros días de una forma espantosa.

De este modo, en este juego deberéis explorar concienzudamente los escenarios y hacer vuestras propias deducciones, además de usar adecuadamente los objetos que vayáis recogiendo. Si bien los gráficos del juego ya parecen un tanto anticuados, el sonido y la música están muy bien conseguidos, y además ¡es casi la única aventura gráfica de mérito que ha salido en Inglaterra para Amiga CD32!



Están locos estos
de **SEGA**



Al comprar mi videojuego
te **regalan** mi película



Menudo regalo
¡Por Tutatis!



Asterix

EL GOLPE DE MENHIR

«Estos
romanos
están
locos...»



Están locos estos de **SEGA**.
Al comprar mi videojuego te
regalan esta película.

Menudo regalo
¡Por Tutatis!



Asterix

AND THE **GREAT RESCUE**

¿Vas a dejar solos a Asterix y Obelix en su mejor aventura? Bebe un poco de poción mágica y....
¡a por los romanos! Panoramix, el Druida y Dolmatix, presos en la ciudad de Roma, suspiran por tu ayuda. ¡Pero cuidado! Sólo utilizando todos tus trucos podrás vencer al enemigo. Supera 5 increíbles fases y toda la aldea gala te estará esperando para celebrar el más sucumento de los banquetes. Y para que no falte nada, los gráficos son dignos de la mejor película de dibujos animados.... ¡Por César! Hablando de películas. SEGA te regala la película "El Golpe de Menhir". ¿Están o no están locos estos de SEGA? Disponible en Master System y Game Gear.



Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.

SEGA

BIENVE
NIDO AL
PROXIM
ONIVEL

En Pantalla



Natan y Raúl pudieron ver in situ a la selección española en el pasado Mundial USA.

El viaje de los ganadores del campeonato «Sensible Soccer»

VIVIERON EL WORLD CUP U.S.A.'94

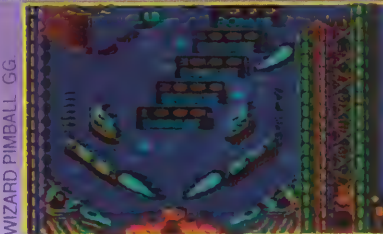


Natan Lacosta Ibarra y Raúl Estévez Borrego fueron los ganadores, en las categorías Mega Drive y Super Nintendo, del

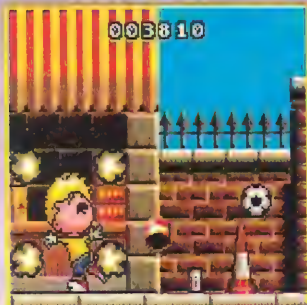
campeonato «Sensible Soccer» organizado por Hobby

Consolas y Mail Center. Natan y Raúl estuvieron en U.S.A. del 25 de junio al 2 de julio, y como demuestran las fotografías animaron a la selección española con todas sus fuerzas, aunque claro, también les quedó tiempo para hacer turismo.

A DOMARK LE "BOLA" LA GAME GEAR



WIZARD PINBALL - GG



MARKO'S GG

Los programadores de **Kremlin**, el grupo que trabaja para **Domark**, van a obsequiarnos con dos nuevos títulos para la portátil de **Sega**. Por un lado, «**Wizard Pinball**» es un genuino simulador de pinball que posee **cinco mesas** de juego distintas, en las que habrá que derrotar al Brujo y sus malvados compinches.

Por otra parte, «**Marko's Magic Football**» va a asomarse, allá **por diciembre**, a las pantallas de **Game Gear**. Por si no lo sabíais, el juego está protagonizado por **Marko**, que **con la ayuda de un balón** ha decidido desbaratar los planes del perverso **Coronel Brown**.

Últimos datos de la O.J.D.

HOBBY CONSOLAS, UNA VEZ MÁS LÍDER DE VENTAS

La **Oficina de Justificación de la Difusión** ha hecho públicos los últimos datos referentes al período comprendido entre **abril de 1993 y Marzo de 1994**. Según los mismos, **Hobby Consolas** se sitúa en cabeza del sector de los videojuegos, con una tirada media de **142.093 ejemplares**, e incluso llegó a superar la increíble cifra de **178.000 ejemplares!** en junio del pasado año.

Los datos de la **O.J.D.** ponen de manifiesto que, una vez más, **Hobby Consolas** mantiene su indiscutible liderazgo con respecto al resto de revistas del sector, y que, además, se sitúa entre las publicaciones mensuales con más difusión en nuestro país.

Claro que este éxito os lo debemos a vosotros, que mes a mes nos seguís y apoyáis. Muchas gracias a todos.

Titus sale de las cavernas «PREHISTORIK MAN»



Titus se dispone a deleitarnos con la conversión a **Game Boy** de un gran éxito en ordenadores, «**Prehistorik Man**». Resulta que una tribu de trogloditas se está quedando sin viveres, y ha elegido a uno de sus hombres para emprender la tarea de conseguir comida suficiente para varias semanas. Así, a lo largo de **17 niveles**, tendréis que enfrentaros a unos enemigos de cuidado, además de saltar de plataforma en plataforma para evitar la extinción de la tribu.



Blancanieves y Aladdin, en vídeo DOS CLÁSICOS A LA VENTA

Desde el próximo **7 de septiembre**, podréis adquirir en vídeo una de las películas más taquilleras y divertidas de Disney, «**Aladdin**». Además, a partir del **5 de octubre** también podréis conseguir uno de sus títulos más emblemáticos, «**Blancanieves y los 7 enanitos**». Y ambas al precio de **2.995 pesetas**.



Hola papa, hola mamá:
 Hace días que elegamos. Esto es ~~super~~ ^{super} bonito.
 Soy muy bueno, y todavía no me he peleado con
 mi hermano ni una sola vez. Le cuido mucho.
 He conocido a ~~un~~ ^{un} niño y me ha dicho, que
 tiene un juego, de SUPER NINTENDO, que mola
 un ~~modo~~ ^{modo} montón, "MEGA MAN X" con unos gráficos
 increíbles y acción a tope. ~~tan bien~~ ^{tan bien} podiais rega-
 como me estáis portando ~~también~~ ^{también} a estudiar
 Bueno, tengo que irme a ~~estudiar~~ ^{estudiar}
 Un beso Jorge.

¡Sh! Si pasais por alguna tienda podiais mirar el
 juego ese de SUPER NINTENDO ¿vale? Os dejo con
 un beso Jorge.

Hola papis:

Jorge da se ha ido. Y es un mentiroso. No es tan ~~bueno~~ ^{bueno}
 como dice y ~~ahor~~ ^{ahor} se dejó toda la comida. ~~una~~ ^{una} sola
 con chicas y está siempre con ellas.
 ¡No me hace ni caso! Yo si que soy bueno. A mí, lo ~~que~~ ^{que}
 que más me gusta son los JUEGOS de GAME BOY.
 Me he traído algunos pero me falta uno que es muy
 "guapix":

MEGAMAN 3.

¡Os acordais que he sacado un sobre en mates?

Adiós

Pololo

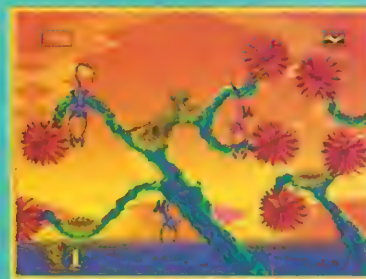
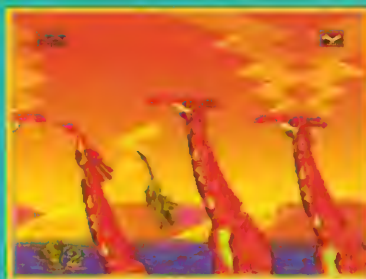


Nintendo

Nintendo España, S.A.
 Pº de la Castellana, 39 28046 MADRID

Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



La joya de la corona

A partir del 31 de octubre, la última joya de ese mágico dúo Walt Disney Software - Virgin brillará con luz propia en la corona de Super Nintendo y Mega Drive. Pocos días antes del estreno de la película, podréis disfrutar en vuestros hogares del encanto de «The Lion King», lo que os sumergirá en la atmósfera del film, ya que tanto **los gráficos como la banda sonora se inspiran directamente en él.**

El argumento también es casi idéntico (y no queremos estropear la sorpresa de los que quieran ver la película). En los primeros niveles **asumiréis el papel del cachorro Simba**, en su exploración de un mundo desconocido para él. No le quedará más remedio que descubrir todos sus secretos si quiere llegar a heredar **la ilustre corona de su padre Mufasa.** Así, a lo largo de la aventura tendréis que **adquirir la fuerza**



Las imágenes del juego no tienen nada que envidiar a la película. Se ha mejorado el laberinto que los programadores de Disney hicieron con el cartucho de «Aladdin».

y experiencia suficientes para derrotar al malvado Scar.

El juego evolucionará poco a poco **de un clásico cartucho de plataformas a una lucha sin cuartel contra todo tipo de enemigos.** Para poder vencerlos, contaréis **con la ayuda de Timon y Pumbaa**, muy valiosa si queréis liberar vuestro reino del malvado yugo de las hienas. Y si

conseguís vuestro objetivo, la luz volverá a brillar en el **Reino de las Tierras del Orgullo.**

Ese argumento da pie a un **maravilloso cartucho de 24 megas, con 10 brillantes niveles salpicados de fases de bonificación.** Y ya sabéis que cuando la factoría Disney se pone en marcha, los circuitos de vuestras consolas funcionan a las mil maravillas.



Una vez más, uno de los aspectos más impresionantes del juego para la impresión de todos los personajes, sobre todo del cachorro Simba. Aquí tenéis una muestra.





Westwood Studios es un prestigioso grupo de programación afincado en California. De los frutos de su colaboración con Virgin, ya tuvimos una excelente muestra con «Young Merlin» para Super Nintendo. Ahora vuelven a la carga con «The Lion King» para los 16 bits de Sega y Nintendo, dos cartuchos que presentan un aspecto impecable, muy en la línea de Disney. Para descubrir los secretos técnicos de esa pequeña joya del videojuego, nos hemos puesto en contacto con Louis Castle, miembro del equipo de programación.

HOBBY CONSOLAS:

¿Cuántas personas estáis trabajando en «The Lion King»?

LOUIS CASTLE: En Westwood hay 14 personas trabajando en jornada completa, para las versiones de Super Nintendo y Mega Drive (sin incluir a los probadores). A ellos tenemos que añadir 12 personas que trabajan en el Reino Unido, 10 en VIE Irvine, 3 de VIE Reino Unido, 16 de Disney Software en Burbank y 36 de los servicios de animación de Disney en Orlando (Florida). En total creo que al menos 80 personas hemos trabajado en este proyecto desde enero.

H.C.: ¿Habéis sincronizado muchos sonidos y movimientos?

L.C.: Los efectos de sonido y las muestras digitalizadas han sido sincronizados por nuestro departamento de sonido, como un artista sincronizaría los efectos sonoros de una película. Nuestros muchachos tienen la ventaja de que son capaces de ajustar el principio de cada efecto sonoro a 1/60 de segundo.

H.C.: ¿Cuánto os costó hacer una animación perfecta?

L.C.: Todos los conceptos de las secuencias de animación han sido especificados por los diseñadores, bosquejados por los animadores de Disney y luego ajustados para que funcionen pese a las limitaciones del formato en cuestión. Los animadores de Disney diseñaron a mano cada secuencia y aunque ninguna es perfecta, creo que están haciendo lo imposible por perfeccionar el juego. El desafío que tuvimos ante nosotros fue mantener la integridad de lo que

los artistas de Disney habían creado. Y con cierto esfuerzo, creo que lo hemos conseguido.

H.C.: ¿Qué programas de creación de imágenes habéis usado?

L.C.: Estamos usando diversos paquetes de software, incluidos Dpaint Animator, Photoshop,



En la realización del juego se han usado los programas de ordenador más avanzados del momento.



Fractal Design Painter, Tume y otros editores y herramientas de manipulación propios.

H.C.: ¿Qué criterio seguisteis para elegir los fragmentos de film que trasladaríais al juego?

L.C.: Es muy sencillo: ¡lo hemos reproducido íntegramente! Una de las principales ventajas de trabajar en «The Lion King» es el hecho de que la historia narre el viaje de un héroe. Es una buena base para producir un gran juego. Además, hemos utilizado los principales escenarios de la película. Cada uno de los 10 niveles del juego es un escenario

único que reproduce algún otro de la película.

H.C.: ¿Cuál ha sido la tarea más difícil en la programación del juego?

L.C.: El aspecto más difícil de la programación ha sido capturar sus principales elementos emotivos. Hemos hecho un



Gracias a la técnica Digicel se han podido capturar e introducir las animaciones de la película.



esfuerzo colosal por reproducir la esencia de la película, de modo que el jugador pudiera revivir la experiencia del filme. Por otra parte, la colaboración con Disney ha sido toda una experiencia en sí misma. Resulta maravilloso trabajar codo a codo con los animadores y hacerse una idea de lo que significa producir una película de dibujos animados.

H.C.: ¿Nos podrías explicar en qué consiste la técnica Digicel usada en el mismo?

L.C.: La técnica Digicel nos permite capturar, convertir e introducir directamente las

animaciones creadas por los artistas de Disney. Las mejoras introducidas en «The Lion King» se centran en la calidad final de las imágenes. Al final no hay nada como los retoques de cada uno de los 2.000 cuadros a cargo de un grupo de excelentes programadores.

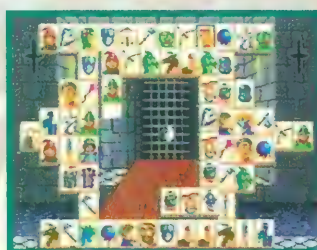
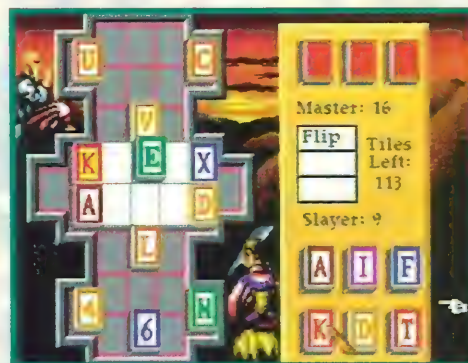
H.C.: ¿Crees que llegará un momento en que las películas y los juegos sean producidos simultáneamente?

L.C.: Es difícil imaginar que un equipo de programación de videojuegos pueda llegar a acercarse tanto a la reproducción de una película como lo hemos hecho nosotros con «The Lion King». Pienso que la creación de la película siempre será el fundamento de los derechos de autor sobre la misma, y resultaría inadecuado tener a un puñado de programadores interactivos tratando de reproducir de la manera más fiel posible los efectos de una película. A medida que el entretenimiento interactivo vaya constituyendo una fuente de ingresos cada vez más importante para las empresas de ocio, veremos más productos que se conciben como entretenimientos interactivos y acaben convirtiéndose en películas. Pero eso no significa que una industria sea mejor que otra. En fin, no creo que sea posible que un mismo equipo trabaje simultáneamente en un juego y una película. Siempre serán diferentes medios de comunicación.



Shanghai II: Dragon's Eye

El desafío del dragón



Consola: Mega Drive

Compañía: Activision

Megas: 8

Antecedentes: Bajo el nombre de Mah-Jongg, fue creado en Japón e introducido en Occidente por Joseph P. Babcock en 1920. Del tablero pasó a Pc, convertido en «Shanghai», y de allí a las consolas.



Las fichas están distribuidas en varios pisos de altura, que habrá que eliminar.

El esquema básico de este juego es muy simple: se trata de hacer parejas para lograr eliminar todas las fichas que aparecen en pantalla. Pero bajo este punto de partida las cosas se irán complicando, ya que existen cuatro fichas iguales de cada clase formando diferentes pisos, y sólo se pueden eliminar si tienen uno de sus lados liberados, es decir, que no sea compartido con ninguna otra ficha.

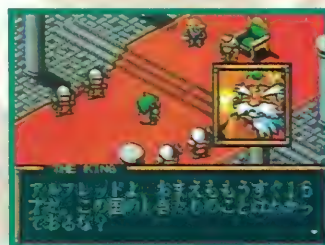
Además de un menú de opciones adecuado a las características del juego, «Shanghai II» incorpora el llamado «Dragon's Eye», un duelo contra la computadora en el que habrá que vencer al Dragón mediante una sucesión limitada de movimientos.

Dicho así parece simple, pero de fácil no tiene nada, y sí mucho peligro de conseguir engancharnos en cualquiera de sus dos posibilidades de juego. Y más cuando ambas admiten la posibilidad de dos jugadores.

Un jugador con ganas de practicar sus dotes de estrategia es todo lo que se requiere para adentrarse en el mágico mundo de «Lord Monarch». Se trata de una aventura «chinaka» al cien por cien: muchos personajes en un cartucho repleto de objetos y acciones que llevar a cabo. Además ofrece varias modalidades de juego y la opción de emplear el Sega Mouse.

Una nueva entrega de los clásicos juegos de rol que tanto arrastre tienen entre los japoneses y que triunfan allí donde llegan. Eso sí, con una original y divertida visión.

El rol, tan atractivo como siempre.



Enemigos, cientos de objetos a utilizar y una larga aventura: el paraíso del rol.

Consola: Mega Drive.

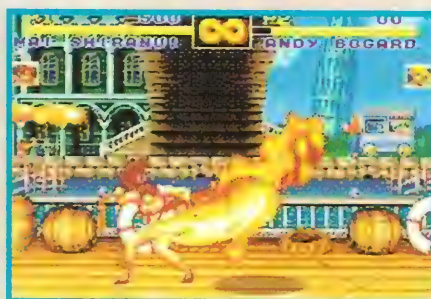
Compañía: Sega-Falcom.

Megas: 18.

Antecedentes: Este programa para Mega Drive se basa en una idea original de la compañía Falcom, convertida en juego en el año 1991 y que ahora Sega ha reprogramado para sus 16 bits.

Lord Monarch

Un combate muy "especial"



No hemos podido evitar quedarnos totalmente enganchados a los pads de Super Nintendo cuando ha llegado a nuestras manos esta bomba de 32 megas. Una vez más, Takara se ha encargado de coger un cartucho de SNK para Neo Geo (el mejor según la mayoría de los expertos) y reprogramarlo para adaptarlo a las características técnicas del "Cerebro de la bestia".

El resultado alcanza el gran nivel al que Takara nos tiene acostumbrados y que no desmerece para nada ni la versión recreativa ni la de Neo Geo. Y es que 32 megas de memoria dan para mucho, e incluso albergan alguna que otra agradable

sorpesa como el sonido Dolby Surround, que convierten a «Fatal Fury Special» en uno de los pocos juegos que lo han utilizado hasta el momento.

En lo que respecta a las opciones de juego, en la versión para Super



Nintendo se mantienen el Modo Historia y el Modo Versus, con la posibilidad de elegir a cualquiera de los quince luchadores que se han hecho famosos gracias a la saga «Fatal Fury». Esto significa que el menú incluye a Billy Kane,

Lawrence Blood, Geese Howard, Axel Hawk, Duck King (rescatado de la primera entrega de esta serie) y Wolfrang Krauser. Además se ha incluido el denominado "Dream Match", que puede hacer realmente realidad los

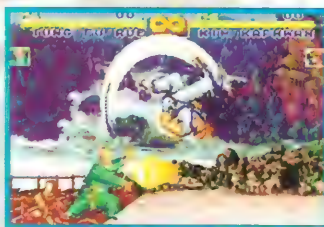


sueños de todo jugador, al presentar un combate emblemático en el que tendréis como adversario a Ryo Sakazaki. Sí, habéis leído bien, el luchador de «Art of Fighting».

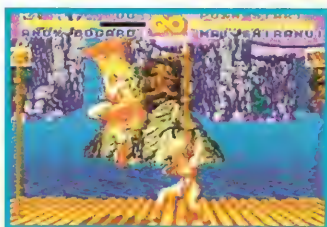
Pero aquí no termina todo, porque Takara ha

añadido una modalidad de juego tan original como llamativa. Se trata de "License Play", en la que tendréis tres minutos de tiempo para ganar a al mayor número posible de luchadores que, además, elige aleatoriamente la computadora.

Tan especiales como los modos de juego son las cualidades gráficas, ya que se mantiene el doble plano de lucha. Esto aporta una gran profundidad a los escenarios que, por otra parte, se encuentran excepcionalmente definidos. Otra de las bazas fuertes de «Fatal Fury Special» son sus ocho niveles de dificultad, para que cualquier jugador encuentre el que más se ajuste a sus cualidades de luchador consolero.



La gran baza de esta nueva versión de «Fatal Fury» es la opción de elegir a uno de los ya conocidos jefes para adentraros en cualquier modo de juego.



Todos los protagonistas cuentan con un amplio repertorio de magias y golpes especiales que realizan con la limpieza y contundencia que os mostramos.



Consola: Super Nintendo

Compañía: Takara

Megas: 32

Antecedentes: La recreativa de SNK, que esta misma compañía se encargó de convertir en cartucho para Neo Geo con 150 megas. Pero antes ya habíamos jugado con «Fatal Fury» y «Fatal Fury 2».

Akira



¡Todos a los refugios!

Nos encontramos en el siglo XXI, dentro de una de las ciudades más inseguras del planeta: **Neo-Tokio**. Las bandas criminales se han adueñado de las calles de la ciudad, y sólo dos intrépidos rebeldes, **Kaneda y Tetsuo**, podrán salvar lo que queda del planeta de la destrucción total.

Este demoledor cartucho de **Mega Drive**, basado en el gran éxito de taquilla del mismo título, presenta secuencias de animación de la película y **16 megas de pura acción**. En él no sólo tendréis que usar los puños, sino también sobrevivir a unas frenéticas **carreras de motos** por las calles de Neo-Tokio. Y para dar más emoción al juego, se ha incluido una brillante **perspectiva vertical a 3/4** de pantalla.

AKIRA

De fontanero a profesor. El genial **Mario** vale para todo. Tan pronto le vemos dando brincos en un cartucho de plataformas, como **enseñando geografía e historia** en la reciente creación de **Software Toolworks** para N.E.S. En este juego habrá que ayudar a la mascota de Nintendo a **encontrar objetos famosos del pasado**, como la chistera de Abraham Lincoln o la manzana de Newton, para impedir que Bowser cambie la historia para siempre.

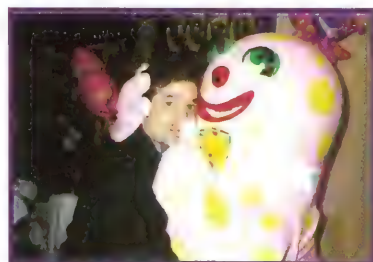
Vuestro instructivo viaje se verá realizado por unos espléndidos gráficos y unas animaciones que reproducirán célebres episodios históricos. Así, a lo largo de **14 épocas** recorreréis diferentes **ciudades y culturas del pasado**.



Mario's time

machine

Mr. blobby



Un tipo que no cae nada gordo.

Obra de la prestigiosa cadena británica de televisión **BBC**, este arrollador **personaje de dibujos animados** está a punto de cruzar el charco rumbo a los U.S.A. Nacido como protagonista de la serie británica "**House Party**", este mequetrefe de amplia sonrisilla y lunares amarillos está dispuesto al público estadounidense, igual que ya lo hiciera con el británico. **Mr. Blobby** no sólo habla (o, mejor, farfulla), además **va dando tumbos** por el escenario y se comporta como un **verdadero pero irresistible patán**. Ya veremos si eso basta para encandilar a la muchachada yanqui, pero desde luego desparpajo y salero no le faltan, no.

Blockbuster video



Cartuchos a la carta.

Parece un sueño, pero va a ser una fantástica realidad. La cadena de videoclubes estadounidense **Blockbuster Video**, la mayor del país, va a implantar un **revolucionario sistema de alquiler de videojuegos**. El proceso consiste en que un jugador pide un cartucho e inmediatamente **la tienda lo copia y lo pone a su disposición**, de forma que ni el usuario tiene que esperar a que otro lo devuelva, ni la tienda tiene que cargar con un montón de cartuchos pasados de moda. Esto se logrará merced a un programa de ordenador **provisto de una base de datos de videojuegos**.



Capcom hechiza de nuevo. Este gigante del videojuego va a presentar próximamente en **Super Nintendo** "**The Great Circus Mystery**", un juego en el que **Mickey y Minnie** tendrán que emplear todos sus recursos para **encontrar a unas estrellas de circo** desaparecidas. Para ello deberán recorrer infinidad de plataformas, lóbregas cavernas, mugrientos carromatos de circo e incluso visitar la Casa Encantada, con la única ayuda de unos **disfraces que les darán poderes mágicos**. Por supuesto, con dos protagonistas tan carismáticos no podía faltar la **opción de dos jugadores**, en un **12 megas** al puro estilo Disney.



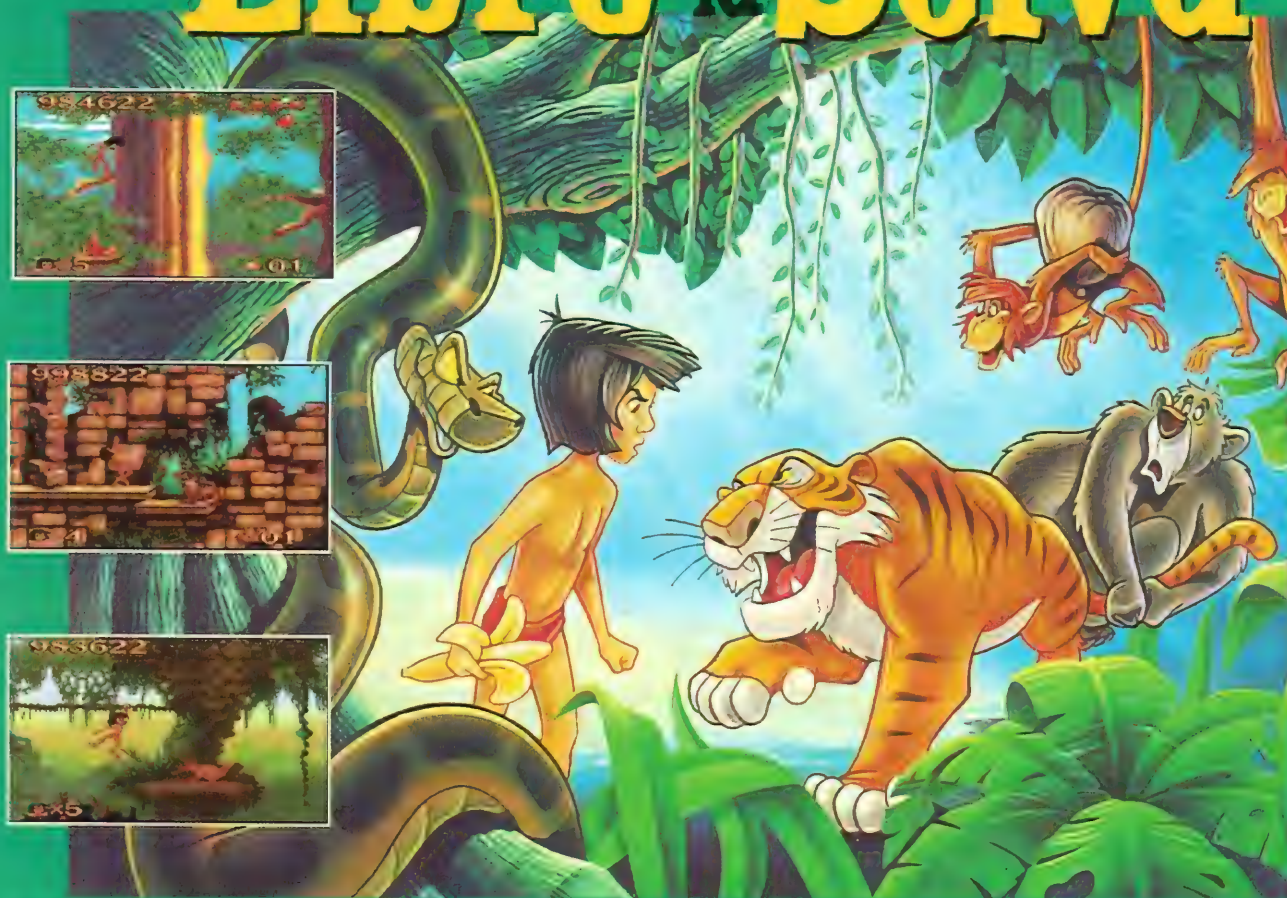
The great circus mystery



Presenta El Video Juego

El CLASICO de WALT DISNEY

El Libro de la Selva



Cubre tus necesidades básicas y escolta a Mowgli a través de la jungla hasta dejarlo sano y salvo en el poblado de los humanos. ¡Lucha contra la serpiente de ojos saltones, y vence a Shere Khan, el tigre voraz, en esta excitante aventura basada en un clásico de Disney! ¡Te volverás loco!

DISPONIBLE EN:

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
GAMEBOY Y NES

Distribuido por Arcadia Software, S.A.
Super Nintendo™ is a trademark of Nintendo Ltd.
The Jungle Book™ © Disney

© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

All rights Reserved.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

Arcadia

GAME MASTERS

por M.A.D.

ATARI 3DO

suben la apuesta



Tras unos intensos meses en los que las tres poderosas compañías -Nintendo, Sega y Sony- se han despachado a gusto mostrando al mundo sus fabulosos proyectos de futuro, Atari y 3DO han decidido aumentar las posibilidades de sus productos para lanzar nuevas ofertas que les mantengan en esta trepidante carrera tecnológica: un CD-ROM para la Jaguar, y el nuevo y potente hardware para 3DO.

Sin duda, el hecho de que en estos últimos meses las grandes compañías hayan realizado un enorme despliegue para revelar al mundo las abrumadoras características de sus nuevos soportes -el Ultra 64 de Nintendo, la Saturn de Sega y el PlayStation de Sony-, ha sido determinante: las empresas pioneras en el lanzamiento de consolas de más de 16 bits se han visto obligadas a llevar a cabo esa máxima que reza "renovarse o morir". Tanto Atari (ahora Time Warner Interactive) como The 3DO Company han llegado a la conclusión de que

su innovador hardware no podrá competir en un futuro con las poderosas máquinas de Nintendo, Sega o Sony. De este modo, ambas compañías se encuentran en vías de

ofrecer nuevos productos que puedan hacer frente en los próximos tiempos a sus formidables competidores, aunque cada una de ellas ha tomado caminos bien distintos.

Atari apuesta fuerte por el CD-ROM

En el número pasado ya os mostré una imagen del CD-ROM para la Jaguar, que será comercializado a nivel mundial durante las próximas Navidades. Ahora os ofrezco una amplia información sobre este meritorio intento de Atari de convertir su agresiva consola en todo un aparato multimedia.

Este periférico se adapta a la consola por el puerto de cartuchos, de modo que a su vez el soporte CD-ROM cuenta con su correspondiente puerto para poder utilizar cartuchos, aun con el CD-ROM instalado. Las funciones básicas de este

ATARI-JAGUAR CD-ROM CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Doble Velocidad de CD-ROM.
Compatible con todo tipo de Audio CD's.
790 Megabyte de capacidad de almacenamiento.
352,8 KByte/seg para procesar datos.
Utilización de la técnica Cinepak, color real, Full Motion Video.
Compatible con Video CD con cartucho opcional MPEG.
Opción Virtual Light Machine
(tecnología avanzada de efectos audio visuales).

periférico son obvias: **posibilidad de utilizar todo tipo de Audio CD's, CD+G y, por supuesto, todo tipo de software** que se realice para la Jaguar. Sin duda es esta última función la más importante, por ello Atari está preparando **una nueva generación de juegos en formato CD**, con la más alta tecnología aplicada a la digitalización de imágenes, que utilizarán secuencias en Full Motion Video, y un sonido en perfecta calidad CD.

Además del juego que os comenté el mes pasado, ya se conocen los nombres de otros tres títulos destinados a este soporte: «**Blue Lighting**», un **simulador de vuelo** en el que un Super-jet se desplaza a través de 36 niveles repletos de secuencias de alta calidad gráfica, y en el que usando un cartucho adicional se pueden salvar partidas, guardar records y otras opciones similares; «**Battlemorhp**», una **experiencia tridimensional sobre 50 mundos virtuales**, con alucinantes mapeados de texturas de todos los enemigos y escenarios, en la que el jugador puede elegir entre un tanque o un submarino para recorrer cavernas, océanos y otros recónditos lugares; y «**Jack Nicklaus Cyber Golf**», el sueño de todos los aficionados a este tipo de juegos, con imágenes reales en Full Motion Video, voces digitalizadas, etc. Tan bien se rumorea que otros tres títulos - «**Highlander**», «**Creature Shock**» y «**Demolition Man**» formarán parte de este primera hornada de juegos para el CD-ROM de Jaguar.

Pero las novedades más sorprendentes se encuentran en dos opciones que Atari ha incluido en su flamante CD-ROM. La primera de ellas llega de la mano de **Jeff Minter**, responsable del galardonado «**Tempest 2000**», y se trata de una función llamada **Virtual Light Machine (VLM)**, orientada a «**visualizar**» literalmente la música reproducida por un Audio

CD. Os lo explico. Mientras se está reproduciendo cualquier Audio CD, el VLM, espontáneamente, realiza un análisis exhaustivo de cada nota musical. Después, traslada esa información a un mapa de frecuencias musicales, y la transforma en todo tipo de efectos visuales. El potente CPU de 64 bits de la Jaguar permite que este proceso se realice a tal velocidad que **podamos ver estos efectos visuales en perfecta concordancia con la música que estamos escuchando**. Vamos, como

Un nuevo 3DO entrará en escena a lo largo del 95. Sin embargo, este modelo de Panasonic podrá reconvertirse gracias a un periférico que multiplicará sus posibilidades.

de Tour patrocinado por el magazine americano Electronic Game Monthly. Sin duda, Atari pretende dar el empujón definitivo a su máquina, y está dispuesta a no reparar en medios para conseguir sus objetivos. Está claro que **la entrada en escena de Time Warner** (que se ha hecho con el control total de Atari) está siendo



generación de su hardware, que muy probablemente alcanzará la mágica cifra de **64 bits**. Ahí es nada. Claro que rápidamente surge el temor en todos aquéllos que ya poseen un 3DO de la «primera generación»: **¿se quedará anticuado este sistema?**

Afortunadamente, parece ser que no. El proyecto de 3DO comprende **un nuevo soporte totalmente independiente para aquellos que quieran iniciarse en la era de los 64 bits** (con un precio entre 300 y 400 \$), y un **sistema-periférico** (de unos 100\$), que permitiría a la actual 3DO convertirse en **una nueva máquina similar a ese futuro soporte**. Como veis, el señor Hawkins ha pensado en todo.

3DO tiene previsto que su nuevo soporte **esté listo para finales del 95**, una fecha que parece ser clave en el futuro de todas las compañías.

NUEVO 3DO CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

CPU: 66MHZ Procesador RISC.
Memoria: 4 Mb SDRAM. 4 K base de instrucciones. 4 K base de datos. 400 Mb de amplitud de banda.
Gráficos: 100 millones de pixels por seg. 250.000 polígonos por seg. 150.000 triángulos por seg. Hardware para mapeado de texturas. Perspectiva 3D real en todos los modos.
Colores: 24 bit.
Vídeo: MPEG 1, posibilidad de MPEG 2.
Resolución: 640 x 480 - 320 x 240.
Capacidad: Doble velocidad CD-ROM.
Compatible: NTSC/PAL/HDTV.

para instalar una discoteca en tu propia casa.

Por otro lado, los usuarios de CD-ROM también **podrán disfrutar con las proyecciones en Video CD con un cartucho opcional MPEG**, con lo que se completa el sensacional repertorio de funciones de este CD-ROM. El precio de este periférico de Atari será de **199\$ (unas 27.000 pts)**.

Atari también celebra en estos momentos la concesión de nada menos que **150 licencias a otras tantas compañías**, para la creación de software para sus sistemas. Además, la compañía prepara una **agresiva campaña de marketing**, que incluye anuncios en televisión, publicidad en los medios escritos, y hasta una especie

fundamental en el nuevo rumbo de la Jaguar.

¿Un 3DO de 64 bits?

Aunque suene así de fuerte, eso parece desprenderse de las últimas informaciones reveladas por **The 3DO Company**, y en concreto, del auténtico responsable de este soporte, **Trip Hawkins**. De momento, todo parece muy confuso. Sin embargo, esta información corrobora lo que Mr. Hawkins había anunciado hace pocas fechas con respecto a una sorpresa de gran calibre.

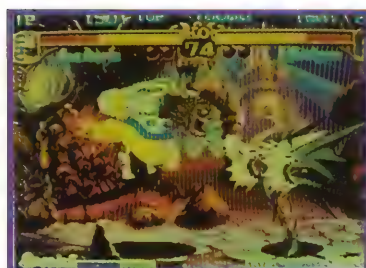
Lo cierto es que 3DO está trabajando en una **segunda**

Trip Hawkins está dispuesto a que su proyecto 3DO no quede eclipsado por los soportes de las grandes compañías. Su objetivo es claro: una nueva máquina de 64 bits que pueda competir con las grandes máquinas del futuro.



GAME MASTERS

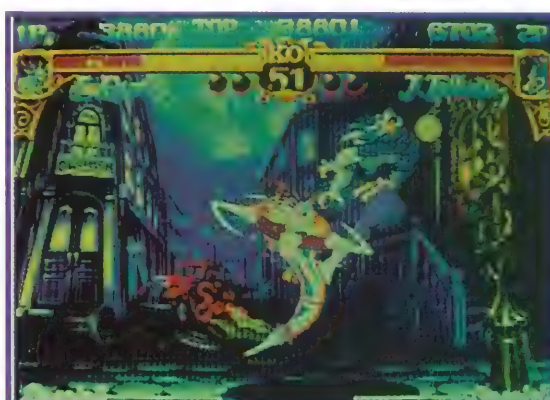
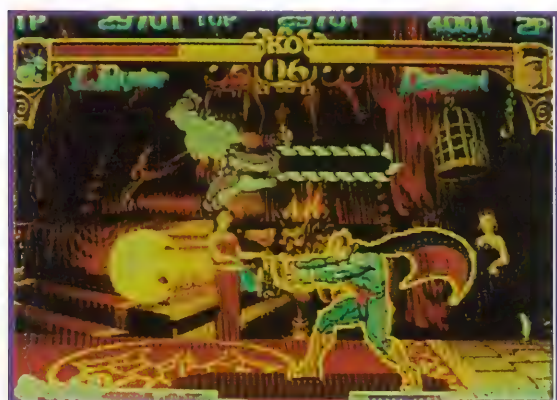
por M.A.D.



Las imágenes llenas de espectacularidad se suceden en este nuevo juego de Capcom. Todo un lujo gráfico.



Tanto los personajes como los escenarios parecen sacados de cualquier cómic. Un nuevo concepto de estética.



«Darkstalkers», la nueva joya de Capcom

Y para terminar, os dejo con estas fabulosas imágenes de un nuevo juego de Capcom que pronto estará entre nosotros. Los responsables son, nada más y nada menos, los creadores de la serie SFII. «Darkstalkers» es un juego de lucha que destacará, sobre todo, por la originalidad de sus gráficos. Como podéis apreciar, los personajes

parecen sacados de algún cómic de Marvel, aunque con un toque más agresivo en su diseño. Esta estética también se advierte en los escenarios, que bien pudieran formar parte de un film animado.

Por supuesto, la jugabilidad, golpes y sorpresas a las que nos tiene acostumbrados la compañía japonesa, no faltarán en este juego, en el que se necesitarán seis botones para controlar los movimientos de cada personaje. Eso sí, habrá que tener paciencia, pues está previsto que aparezca en versión recreativa a finales de este año, y por tanto el cartucho no estará disponible hasta bien entrado el 95.

Ya tenéis suficiente por este mes. Guardad fuerzas porque las próximas fechas prometen ser interesantes en lo que a nuestro mundillo se refiere. Un saludo de M.A.D.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

¿Qué tal amigos? Supongo que muchos de vosotros ya estaréis de regreso de las vacaciones. Pero no os preocupéis, sólo quedan ¡11 meses! para volver a marcharos...

Antes de nada, quiero comenzar con una aclaración. Últimamente, muchos de vosotros me preguntáis con insistencia, por otro lado comprensible, sobre qué nuevo soporte os aconsejaría que os comprarais. Bien, ahí va mi respuesta para todos: Lógicamente, es muy aventurado decidirse por uno u otro sistema, cuando todavía muchos de ellos ni siquiera han salido al mercado. Yo os recomiendo que tengáis paciencia y esperéis a tener los argumentos necesarios como para decidiros por uno en concreto. Por mucho que las compañías nos bombardeen con sus espectaculares datos, no hay nada como experimentar las posibilidades de una máquina para valorar realmente su capacidad. Por supuesto, yo, como alguno de vosotros, tengo mis propias preferencias, pero obviamente no las revelaré, al menos de momento.

Bueno, después de esta súper-charla, vamos a sacar de dudas a más de uno.

No vas mal encaminado, Marco M. Sony recientemente ha afirmado que los juegos de su PlayStation serán diferentes en los tres principales sectores -Japón, USA y Europa- y por tanto las máquinas, como sucede ahora con Super

Nintendo y Mega Drive, serán incompatibles. Sony también tiene previsto comercializar su producto en todo el mundo, y espero que eso "incluya" también España. Por los juegos no te preocupes, seguro que los habrá para todos los gustos. De nada.

Sí lo se, Fernando Caballero, además de los conocidos «Virtua Fighters» y «Daytona», ya hay varios juegos en proceso para formar parte de la primera hornada que aparecerá junto a la Saturn. De todos ellos, destacaría a «Guile Racer» (una conversión de la recreativa rad Mobile), «Panzer Dragon» o «Wing War». Efectivamente yo he podido ver algunas imágenes de estos títulos, y te aseguro que, en principio, parecen realmente impresionantes.

Estás algo equivocado, Carlos Mochado. Electronic Arts se convirtió en uno de los valedores más importantes del proyecto 3DO, pero eso no significa que sus proyectos futuros estén encasillados exclusivamente en este formato. De hecho, recientemente ha llegado a un acuerdo para programar juegos para el PlayStation, aunque, eso sí, esto no ha sentado nada bien a la gente de 3DO.

En fin, no hay sitio para más. Feliz regreso a los que volváis. No olvidéis escribirme a:

Hobby Consolas. Game Masters. C/ de los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

CON ESTE JUEGO
SI QUE SE TE
VA A HACER
LA BOCA
AGUA



©1994 MCM SOFTWARE SA
MÉNDEZ ALCARRA 57, 28045 MADRID
TEL: (91) 509 88 72 FAX: (91) 529 83 62

MEGA DRIVE

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia
are trademarks of WARNER BROS. ©1994



TIME WARNER
INTERACTIVE



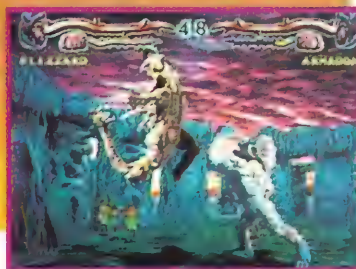
«PRIMAL RAGE», lo último de Atari COMBATES DE PURA RAZA

A

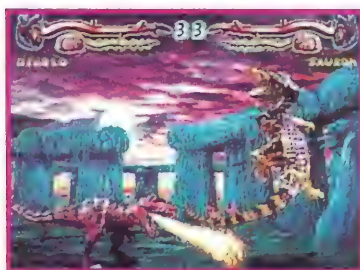
tari Games, ahora Time Warner Interactive, está a punto de presentar su nueva joya para

los salones recreativos, un alucinante juego de lucha llamado «Primal Rage». En él se han aplicado las últimas técnicas en animación y diseño de los personajes, orientadas a conseguir el máximo realismo posible. Además, la inclusión de un nuevo sistema llamado «Total Inmersion Audio» proporciona un sonido lejos del alcance de cualquier

Una nueva generación de juegos de lucha está a punto de comenzar con la llegada de «Primal Rage», un fantástico torneo dispuesto a romper moldes.



Las imágenes de «Primal Rage» son realmente impresionantes. Las texturas de los decorados y el sensacional diseño de los personajes os dejarán boquiabiertos.



máquina recreativa normal.

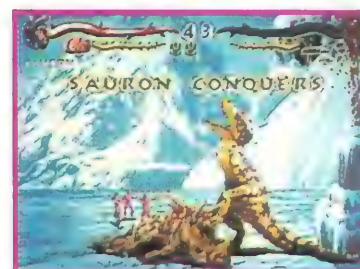
En el torneo participan siete fantásticas criaturas, cuyos diseños están basados en los dinosaurios jurásicos. Todos poseen un amplio repertorio de golpes básicos, movimientos especiales, y hasta secuencias finales para acabar con la resistencia del adversario. Al contrario que el resto de los arcades de lucha, «Primal Rage» cuenta con sólo 4 botones para

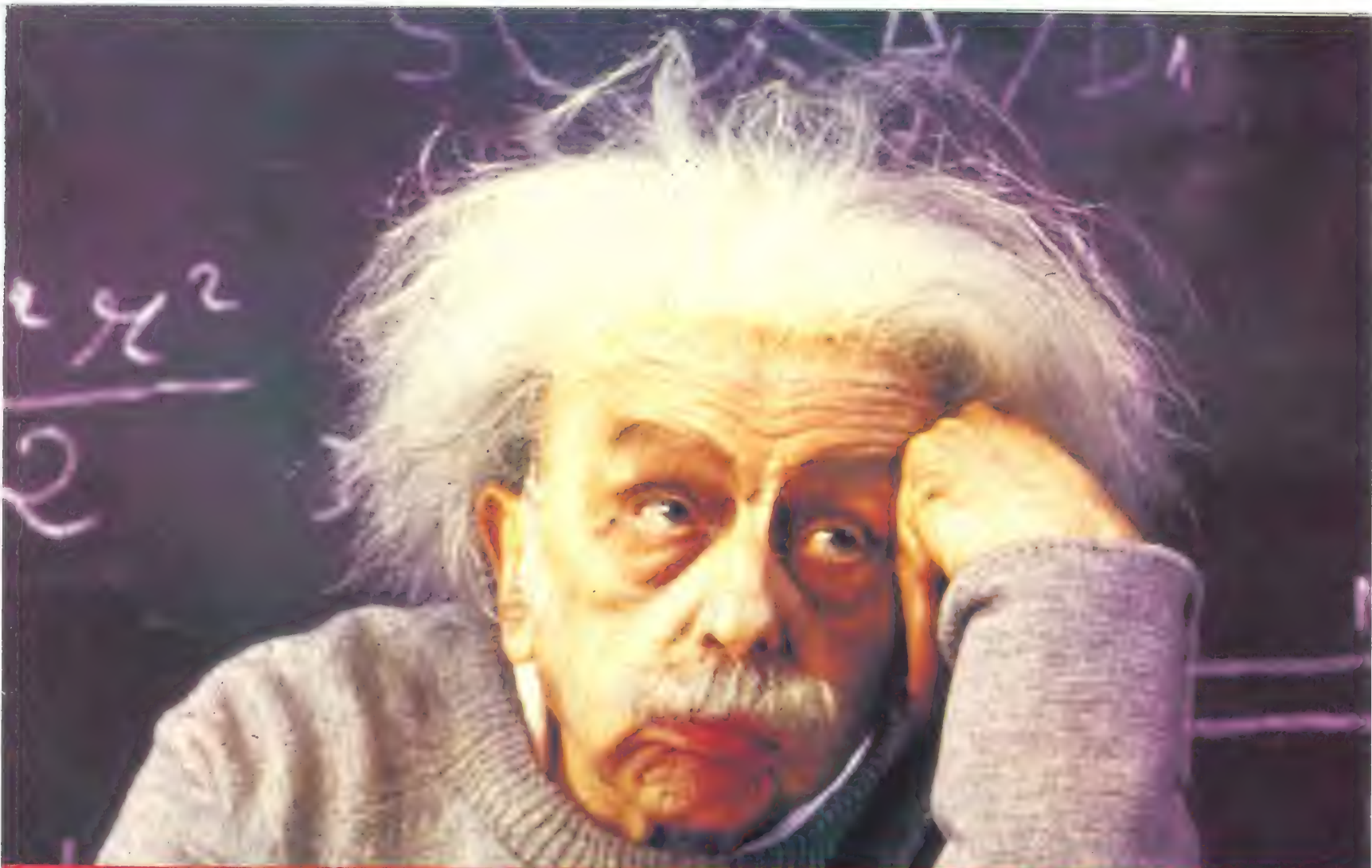
manejar al personaje, pero con ellos se pueden realizar las combinaciones necesarias para suplir el cuadro habitual de 6 botones. Esto confiere al juego una mayor facilidad de manejo y, al mismo tiempo, una mayor jugabilidad.

Todo el apartado gráfico del juego presenta un aspecto inmejorable, gracias al complicado mapeado de los decorados y, sobre todo, a la mencionada animación de los

personajes, en los cuales cada parte de su cuerpo -manos, cabeza, rodillas, pies...- se mueven independientemente «frame a frame», con lo que el realismo y la suavidad de movimientos es impecable. Por otro lado, el desarrollo del juego permite que éste continúe una vez derrotados todos los luchadores, con un progresivo aumento de la dificultad y una disminución del tiempo del combate.

El juego estará muy pronto en nuestros salones recreativos, y está prevista su conversión para consola hacia mediados del 95.





LAS CABEZAS MAS PRODIGIOSAS DEL SIGLO



Unitros

Nintendo está dispuesta por completo a demostrar que su actual consola de 16 bits es capaz de asombrar al mundo entero. La culpa la tiene un título: «Donkey Kong Country», el primer juego realizado con la más alta tecnología de Alias y Silicon Graphics. Una increíble aventura de gráficos renderizados, que pone la primera piedra para la construcción de un futuro impensable hasta hace pocas fechas. En noviembre, esta joya llegará a nuestro país.

Donkey Kong Country

lo nunca visto en 16 bits

Nintendo y Alias nos acercan al futuro

Todo comenzó en el pasado CES de Chicago. Como ya os informamos en el número anterior, Nintendo presentó el primer juego fruto de su alianza con Alias/Silicon Graphics, realizado por el grupo de programación Rare Ltd. Estamos hablando de un cartucho en el que se ha utilizado la más alta tecnología en la creación de gráficos por ordenador. Se trata de «Donkey Kong Country», un juego repleto de imágenes renderizadas, con un efecto tridimensional jamás visto en una consola y una animación sólo al alcance de las firmas más avanzadas dentro del sector.

De un tiempo a esta parte, todo el mundo ha estado hablando de las increíbles posibilidades de las estaciones de trabajo de Silicon Graphics. No en vano, el punto de partida que tomó Nintendo para afrontar un nuevo rumbo tecnológico, fue el anuncio oficial de su acuerdo con esta poderosa compañía. Sin embargo, la capacidad de las computadoras de Silicon Graphics en este campo estaría mermada de no ser por los programas de creación y animación de gráficos de la firma Alias Research Incorporated. Esta compañía es, desde hace tiempo, líder en la realización de programas orientados a la creación y manipulación de gráficos por ordenador. Por decirlo de otro modo, pone a disposición de los programadores las



El complicado proceso de animación llevado a cabo con el simpático gorila Donkey Kong permite que el protagonista de este juego pueda realizar una serie de movimientos lejos del alcance de otros juegos de 16 bits.



herramientas necesarias para que éstos, utilizando en este caso las estaciones de trabajo de Silicon Graphics, realicen todo el apartado visual de un videojuego. Hasta ahora, esta combinación de ambas tecnologías se había utilizado en otros campos del entretenimiento, como son el cine o la publicidad.

Tal vez el trabajo con mayor repercusión de estas dos compañías hayan sido los efectos especiales de los films "Jurassic Park", "Aladdin" o "The Flintstones". Los dinosaurios del Parque Jurásico, el simpático Dino o la mayoría de los personajes de "Aladdin" son el resultado de un complicado proceso de elaboración realizado con estaciones y programas de la asociación Silicon/Alias.

Los productos de la firma Alias comprenden una serie de programas destinados a crear, dar



forma y animar, si es necesario, cualquier objeto que vaya a ser incluido en una determinada secuencia. Así, el Alias Digital OptiF/X está capacitado para realizar todo tipo de efectos de luces y



sombras, explosiones, etc; el sistema NURBS se encarga de modelar, animar y renderizar cualquier forma; Alias MotionSampler incluye todos los efectos de sonido que acompañan a la animación

Este «Donkey Kong Country» realizado por Nintendo y Alias/Silicon Graphics va a suponer una auténtica revolución técnica en el mundo de los videojuegos.



de un objeto; y Desing Paint añade todas las texturas y el colorido a los escenarios y decorados. Toda esta "maquinaria" se engloba dentro de un mismo sistema llamado Alias Power Animator, que



aproximadamente viene a costar entre 15.000 y 45.000 \$, dependiendo de los accesorios que contenga el producto. Los programas de Alias participan en todo el proceso de elaboración del apartado



gráfico, consiguiendo los resultados que habéis visto en las películas antes mencionadas.

Pues bien, esta tecnología está ahora a disposición de Nintendo, y «Donkey Kong Country» es el primer punto de referencia para calibrar las posibilidades de estas compañías en el campo de los videojuegos. En este cartucho todas las imágenes están renderizadas con los programas Alias, consiguiendo unos efectos de profundidad, realismo y tridimensionalidad lejos del alcance de cualquier juego de 16 bits. También los

En la fase del "Túnel de la Mina", se pueden apreciar con claridad los increíbles efectos de luces y sombras que han sido realizados con los programas Alias.

HI-TECH



En esta secuencia se puede apreciar la calidad y el realismo que producen las imágenes renderizadas.



sombreados, las animaciones y todas las texturas que aparecen en el cartucho están realizados con la tecnología Alias, con los resultados que podéis ver.

En cuanto al juego, «Donkey Kong Country» es una aventura de acción y plataformas para un solo jugador, con 32 Megs de memoria y un repertorio de fases de larga duración situadas en los lugares más dispares, como la jungla, las montañas nevadas e incluso las profundidades de los océanos. Además del

gorila Donkey Kong, que hizo su debut en los videojuegos hace casi 10 años, también participa el simpático Diddy, que realiza su presentación oficial en este aventura. En principio, el lanzamiento oficial de «Donkey Kong Country» está previsto para el próximo 21 de noviembre, y el precio del cartucho rondará los 70 \$ (unas 9.500 pts).

Nintendo está a punto de abrir una nueva puerta hacia la tecnología de 64 bits, y este cartucho será su bautismo de fuego.

¿Qué es una imagen renderizada?

Con la llegada a las consolas de las nuevas tecnologías, hay un término castellanizado del inglés que no deja de sonar: **renderizar**. Ahora, con la próxima aparición para Super Nintendo del juego «Donkey Kong Country», en el que todas las imágenes están renderizadas, es el momento de explicar en qué consisten este tipo de imágenes.

Esta palabra se lleva usando desde hace algún tiempo en el argot informático, y básicamente hace referencia a un sistema de software que mediante un lenguaje

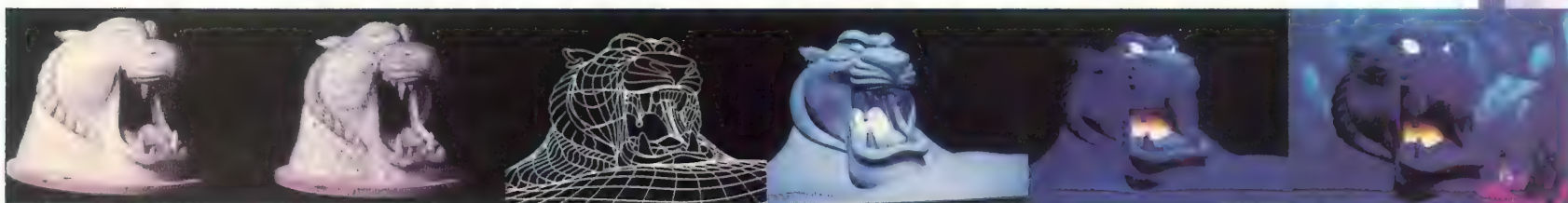
propio de descripción de escenas, objetos, luces, etc, permite que el ordenador sea capaz de convertirlas en imágenes.

Centrándonos en la tecnología Alias, el sistema de render utilizado por esta firma (conocido como NURBS) se basa en que, al contrario que otros sistemas de modelado, no utiliza polígonos como primitiva básica, sino que trata directamente con superficies curvas. De esta manera, el realismo alcanzado es mucho mayor. Además, se concede una gran importancia al sombreado de los objetos, más incluso que a su propia geometría.

Pero para que os hagáis una idea más clara, os vamos a explicar muy resumidamente cómo se renderiza un objeto, basándonos en el trabajo que se hizo con la famosa Cueva del León en la película «Aladdin». En primer lugar, se toma una muestra del objeto en cuestión, que en este caso fue una simple escultura de escayola. Después, se pasan los datos de este objeto al ordenador, bien digitalizando o escaneando dicho objeto. Una vez dentro del ordenador, los programas comienzan a trabajar para recrear geométricamente el objeto en el espacio

virtual del ordenador, mediante complicadas operaciones matemáticas que resultan en multitud de coordenadas que forman esa especie de malla, por la cual, precisamente, recibe el nombre de **render (rejilla)**. Para animarlo, es necesario modificar los vértices de la malla poligonal, de modo que se consiga un número concreto de «frames», para construir una determinada secuencia. Por último, se añaden las texturas, luces, sombras y fondos que den el aspecto deseado al objeto.

Un proceso similar se ha llevado a cabo para realizar «Donkey Kong Country».



Knights of the Round



Únete al rey Arturo, Sir Lancelot o Sir Pencival en su búsqueda del Santo Grial.

- Uno o dos jugadores simultáneos.
- 12 Megs con siete asombrosas fases llenas de magia medieval.
- Conversión de la popular recreativa del mismo nombre.

Distribuido por
Arcadia
software

CAPCOM

King of Dragons



Sólo un grupo de aventureros e invencibles guerreros puede enfrentarse a las fuerzas de la oscuridad y vencer a Rey de los Dragones.

- Elige entre cinco aventureros diferentes entre el Guerrero, el Dwarf, el Mago o el Elf
- 16 Megs de explosiva acción con 16 niveles plagados de enemigos a quienes combatir.
- Uno o dos jugadores simultáneos.

PREVIEW



Algo más que un juego de coches

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: NINTENDO
- FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE

Primero fue «Starwing», y ahora le va a tocar el turno a «Stunt Race FX», el segundo juego que llevará incorporado el fantástico chip Super FX de Nintendo, en una versión notablemente mejorada. La tecnología más avanzada de la compañía nipona, al servicio de un original y divertido juego de coches que poseerá todos los ingredientes para convertirse en uno de los éxitos del año.

A

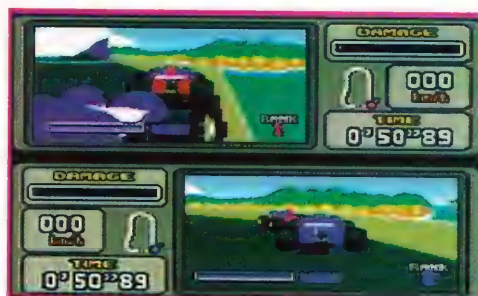
l final la espera merecerá la pena. En el pasado CES de Primavera, Nintendo presentó una primera versión de «Stunt Race FX» que no convenció prácticamente a

nadie. Tal indiferencia provocó que la compañía japonesa ordenara reprogramar el juego, con el fin de conseguir un producto del más alto nivel. Y efectivamente, parece que a la segunda será la vencedora.

«Stunt Race FX» está llamado a convertirse en el juego más innovador de la historia de Nintendo, al menos hasta la llegada de «Donkey Kong Country». Todo gracias a un pequeño microprocesador conocido con el nombre de chip Super FX, que en esta ocasión se presentará en una segunda versión mucho más potente que la primera (aquella que como todos recordaréis, convirtió a «Starwing» en un auténtico mito hace aproximadamente un año).

La novedad más notable que ofrece este chip Super FX es que puede realizar las operaciones aproximadamente un 30% más rápido que su antecesor. Esto significa que el número de instrucciones que es capaz de procesar es mucho mayor, y que además puede hacerlo en mucho menos tiempo. De esta manera, por ejemplo, es capaz de manejar gran cantidad de polígonos al mismo tiempo y a gran velocidad. El resultado es una increíble sensación de realismo, potenciada por la posibilidad de crear efectos en 3D en tiempo real, que es capaz de realizar escalas y rotaciones de todos los objetos que aparecen en pantalla.

«Stunt Race FX» aprovechará todas esas posibilidades técnicas para ofrecer unas cotas de jugabilidad dignas del mismísimo «Super Mario Kart», gracias a los cuatro modos de juego, la interesante variedad de circuitos y un control extraño pero progresivo de los vehículos que aparecerán en el cartucho. Con este título, Argonaut Software va a mejorar notablemente su trabajo en «Starwing», apoyado por el «toque» del Sr. Miyamoto, que ha dotado al juego de la genialidad propia de las mejores creaciones de Nintendo. Y lo mejor de todo: muy pronto podréis disfrutar de todos sus encantos.



Stunt Race FX

Con la inclusión del chip Super FX, este cartucho se convertirá en la carrera de coches más real jamás vista en una consola.



Coches y más coches

Estos cuatro vehículos serán los protagonistas del juego. Cada uno tendrá sus propias características, y uno de ellos será el vuestro.



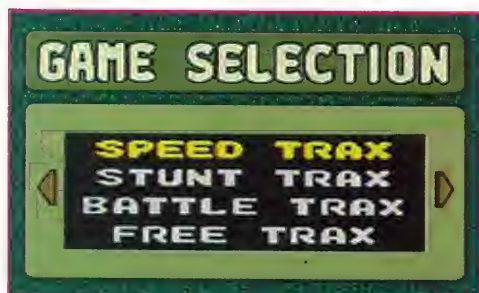
Juegos para el futuro

Por supuesto, «Stunt Race FX» no va a ser el último juego con el FX2 incorporado. Uno de los títulos más inmediatos es «Vortex», toda una aventura futurista en la que controlaremos a un gigantesco robot armado hasta los dientes. Un nuevo producto de Argonaut que promete romper con todo.

Mientras, «Powerslide» (otro juego de coches) presentará el fascinante mundo de los rallies de la ma-

no de Elite. A más largo plazo esta misma compañía nos ofrecerá «Dirty Racer», una competición automovilística donde las reglas brillan por su ausencia.

Por último, dos juegos que nos harán soñar: «Transformers», basado en la serie de dibujos protagonizada por unos enormes robots multiformes; y «Starwing 2», segunda parte de la batalla espacial más alucinante de la historia de los video juegos.



PREVIEW



Más sobre el chip Super FX 2

Aunque la característica más notoria de esta nueva versión del chip FX es su mayor velocidad (más de un 30% con respecto a la primera generación), no está de más que os recordemos algunas posibilidades de este "monstruo" del software. El FX2 está basado en tecnología RISC, lo que quiere decir que cada vez que un objeto se mueve, el FX calcula automáticamente la forma y vuelve a diseñar la imagen en su correspondiente perspectiva. Es decir, el FX está creando continuamente imágenes, en vez de trabajar sobre objetos predibujados como se hace habitualmente en los juegos "normales".

Pero lo más impresionante es que estas operaciones se realizan a tal velocidad que todos los efectos se producen en tiempo real, consiguiendo una sensación de realismo asombrosa. Por otro lado, este nuevo FX está capacitado para realizar multitud de efectos utilizando muy pocas instrucciones, con lo que el ahorro de memoria es considerable. Además, este chip podrá ofrecer hasta 256 colores en pantalla, sin que por ello disminuya su capacidad para operar con polígonos.



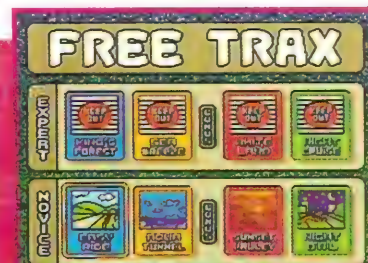
A parte de sus virtudes técnicas, «Stunt Race» ofrecerá diversión para dar y tomar.

MODOS DE JUEGO



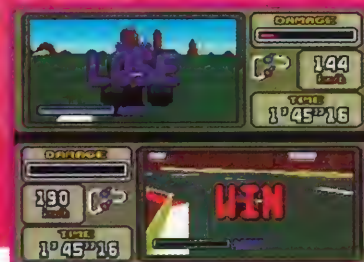
Battle Trax

Una alucinante competición para dos jugadores, con la "Split Screen" para seguir las evoluciones de ambos coches.



Free Trax

Una buena oportunidad para demostrar lo veloces que sois, estableciendo los records de todos los circuitos.



Tres formas de conducir

«Stunt Race» contará con tres perspectivas diferentes para afrontar las competiciones. De izquierda a derecha:

- Vista Trasera-oblicua: Con el coche a cierta distancia. Fácil conducción.
- Vista Frontal: Nos situaremos dentro del coche. Será la mejor forma para deleitarse con los movimientos poligonales. Difícil conducción.
- Vista trasera: Justo detrás del coche. La más habitual.

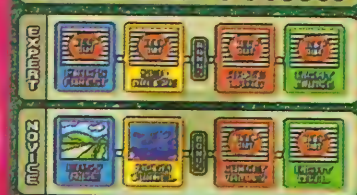


El camión de los Bonus

Con este enorme camión que veis a la derecha, tendréis que realizar unas cuantas maniobras si queréis lograr algunos bonus.



SPEED TRAX



Speed Trax

La clásica competición para un solo jugador, con varios circuitos, cuatro autos en pista y hasta fase de bonus.

STUNT TRAX



Stunt Trax

El más original de todos. No sólo hay que terminar en un tiempo límite, sino además recoger unas cuantas estrellas.



Todo comenzó con «Starwing»

Parece mentira, pero ya hace un año que comentamos ese fantástico juego llamado «Starwing». Ahora, con la llegada de «Stunt Race FX», es el momento de volver la vista atrás y ver qué novedades contiene este nuevo juego con respecto al "pionero" y sensacional «Starwing».

Si comparamos ambos juegos, nos damos cuenta de que los gráficos son mucho más simples en «Starwing», ya que el diseño de los polígonos sólo permite crear formas poco complejas. Por otro lado, el movimiento, pese a ser muy suave, es bastante más lento que en «Stunt Race FX», debido a que en éste último se manejará una mayor cantidad de polígonos, y a más velocidad. Además, en el nuevo cartucho de Argonaut se han realizado algunas texturas (muy simples, pero texturas al fin y al cabo), con el objeto de dar mayor vistosidad al juego. La conclusión es que Nintendo sabe superarse a sí misma, y éste va a ser un buen ejemplo.



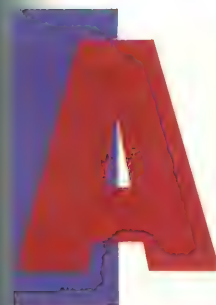
PREVIEW



La polémica está servida

- CONSOLA: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME GEAR Y GAME BOY
- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

Sólo ha pasado un año desde que apareció el juego que más ha dado que hablar en la historia de las consolas: «Mortal Kombat». Pronto, Acclaim traerá la segunda parte de aquel cartucho, más espectacular, con nuevos luchadores, y, sobre todo, más sangrienta. Así, «Mortal Kombat II» será el juego más polémico del año, pero también uno de los mejores cartuchos que jamás hayáis visto.



Acclaim ha vuelto a hacerlo. «Mortal Kombat II» llegará para reabrir una polémica que se convirtió prácticamente en debate nacional hace sólo un año.

Lejos de realizar una segunda parte más "light", los grupos de programación **Sculpture Software y Probe** (Nintendo y Sega respectivamente) han creado un programa **casi idéntico a la recreativa**, que incluye todos los elementos que han hecho famoso a este juego, desde la sangre en cantidades industriales hasta los truculentos "fatalities", **sin omitir ni censurar ni una sola imagen del producto original**. Y para más inri, esta vez **ni siquiera será necesario introducir ningún código secreto o clave indescifrable**. Simplemente con colocar el cartucho y enchufar vuestra consola, disfrutaréis del mismo juego que habéis visto en los salones.

«Mortal Kombat II» **recogerá el argumento de su predecesor**, para enlazar una nueva historia en la que los luchadores se embarcarán en un torneo dentro de una dimensión desconocida llamada **Outworld**. Tan solo siete personajes de la primera parte se encontrarán en esta nueva aventura, **incluidos un rejuvenecido Shang Tsung y su fiel servidor Reptile**. Junto a ellos, **cinco nuevos luchadores** y los espectaculares **jefes finales** compondrán el repertorio de esta dura batalla entre el bien y el mal.

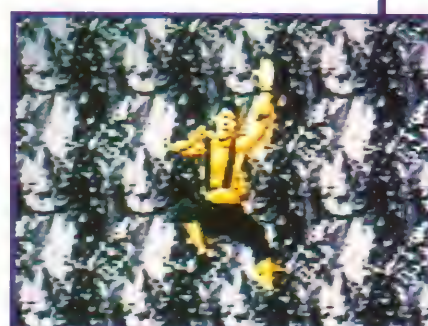
Cada personaje poseerá una excelente gama de golpes y magias especiales y, por supuesto, los famosos movimientos finales, en los que podréis elegir **además de los fatalities** (eso sí, más agresivos que nunca), **los curiosos "Friendships" y "Babalities"**.

Como veréis, todo el proceso de elaboración del juego ha sido meticulosamente realizado, con una **digitalización asombrosa de los personajes, excelentes animaciones y un diseño especial de los escenarios**, en un esfuerzo de Acclaim por aproximar el cartucho a la calidad técnica de la recreativa. Además, los programadores han puesto especial empeño en ofrecer al usuario **un arcade de lucha más equilibrado y jugable**. El resultado, desde luego, no dejará lugar a dudas, superando notablemente la calidad del primer «Mortal Kombat».



Este será el sensacional nuevo repertorio de luchadores de «Mortal Kombat II». Como veis, la cosa va a cambiar bastante respecto a la primera parte. Tan solo quedarán siete personajes del original «Mortal Kombat», a los que se les va a unir cinco espectaculares luchadores: Kung Lao, Baraka, Mileena, Kitana y Jax. Doce poderosas posibilidades para disfrutar de este nuevo y alucinante torneo de Artes Marciales.

Version SN



MORTAL KOMBAT II



Los golpes y movimientos especiales se verán multiplicados en esta segunda parte.



En un mes estará todo listo para que el fenómeno «Mortal Kombat» renazca con más fuerza que nunca.



Version MD



En esta ocasión se podrá perdonar la vida de los rivales, con los Friendships.



PREVIEW



Babalities, un juego de niños

Dentro de los movimientos finales, esta nueva versión presentará una interesante y divertida opción. Cuando uno de los luchadores esté a merced de su rival, éste podrá convertirle en un simple bebé, en una acción que se denominará con el nombre de Babality. Así, realizando una determinada combinación con el pad en el momento preciso, podréis ver a los agresivos luchadores de «Mortal Kombat» a la tierna edad de tres años, totalmente inofensivos.



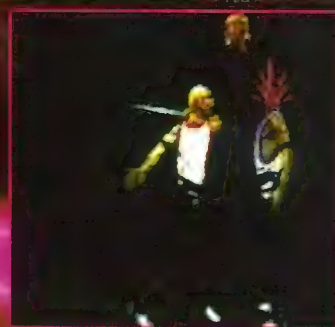
En esta versión portátil no se van a escatimar golpes ni movimientos especiales. La sangre, eso sí, aparecerá con menos frecuencia.



Vencer a los jefes finales del juego será, desde luego, toda una proeza. Y si no, que se lo pregunten al rejuvenecido Sang Tsung.

Toda la magia de este juego se encontrará también recogida en la versión para Game Gear.

Version GG



Por supuesto, si hay algo que no podrá faltar en este juego, una vez confirmada la supresión de la censura, serán los famosos Fatalities.

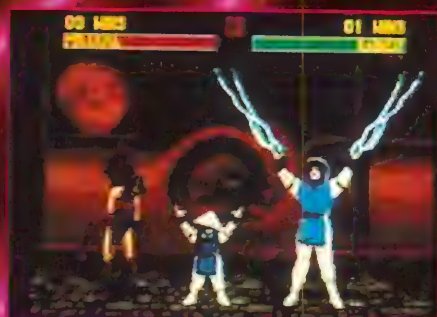
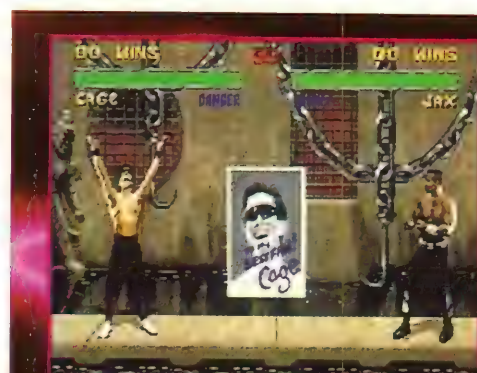
En esta ocasión, Acclaim presentará estas acciones con toda su crudeza, rezando en ocasiones el mal gusto. Pero

dejando a un lado cualquier tipo de valoración, os diremos que cada luchador contará con dos Fatalities diferentes, con lo cual se ampliará la oferta para descuartizar, decapitar o succionar la vida de los personajes. Para abrir boca, echad un ojo a estas imágenes.

Version SN



Todos los escenarios han sido creados mediante un complicado proceso de digitalización, también utilizado en la elaboración de los personajes.



Friendships, sonría por favor

Si ya habéis pasado por los salones recreativos para gozar con este juego, los conoceréis bien. Son los movimientos finales conocidos como Friendships. Cuando hagáis uso de ellos, en vez de acabar con la vida de vuestro rival, le obsequiaréis con un divertido regalo que aportará cierto tono humorístico dentro de la seriedad y el dramatismo que contendrá todo el juego. Y es que aquí la piedad también tendrá cabida

Version GB



Esta vez la versión de «Mortal Kombat II» para Game Boy sorprenderá incluso al más exigente.



Fatalities Súper fuertes

CONCURSO MORTAL KOMBAT II



Si queréis ser los primeros en disfrutar del juego más impactante del año, debéis demostrar que sois merecedores de tal honor, respondiendo correctamente a estas preguntas.

1

¿Cuántos luchadores que ya protagonizaron la primera parte se encuentran en «Mortal Kombat II»?

A Siete

B Tres

C Ninguno

3

¿Cómo se llama la dimensión desconocida en la que se va a disputar el nuevo torneo de Artes Marciales?

A World Warrior

B Grand Masters

C Outworld

2

¿Cómo se llaman los nuevos movimientos finales que convierten a los luchadores en simpáticos bebés?

A Finalities

B Niñalities

C Babalities

4

¿Cuál de estos tres nombres pertenece a uno de los nuevos luchadores del torneo?

A Lin Chun

B Baraka

C Van Damme

De entre todas las cartas recibidas con las respuestas acertadas, se extraerá 1 carta, que será obsequiada con el PRIMER PREMIO agraciado con una Consola a elegir entre SUPER NINTENDO o MEGA DRIVE, un Cartucho del juego «MORTAL KOMBAT II» de la consola elegida, un Reloj de «MORTAL KOMBAT II», una Gorra, una Camiseta, un Cómic, un Calendario y unas Fotografías firmadas por: Johnny Cage/Liu Kang/Kitania.

Igualmente se extraerán 50 cartas, ganadores del segundo premio, agraciados cada uno con un Cartucho del juego «MORTAL KOMBAT II» de la consola a elegir y una Camiseta.

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el sorteo todas las lectoras de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO MORTAL KOMBAT II.

2.- Solo podrán participar en el sorteo las sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de agosto 1994 al 25 de septiembre de 1994.

3.- El sorteo se celebrará en Madrid el día 5 de octubre de 1994 y los ganadores se publicarán en el número de

noviembre en la revista Hobby Consolas.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerá 1 carta que será ganadora del primer premio agraciado con:

1.- Una Consola a elegir entre SUPER NINTENDO o MEGA DRIVE.
2.- Un Cartucho del juego «MORTAL KOMBAT II» de la consola elegida.
3.- Un Reloj de «MORTAL KOMBAT II».
4.- Una Gorra.
5.- Una Camiseta.
6.- Un Cómic.
7.- Un Calendario.
8.- Unas Fotografías firmadas por: Johnny Cage/Liu Kang/Kitania.

5.- Igualmente se extraerán 50 cartas, ganadores del se-

gundo premio, agraciados cada uno con:

1.- Un Cartucho del juego «MORTAL KOMBAT II» de la consola a elegir.
2.- Una Camiseta

El premio no será, en ningún caso, conmutable por dinero.

6.- Caso de que el premio se envíe en el correo al ser enviado a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8.- Cualquier supuesto que se produjera no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.



Akkaim
entertainment inc

HOBBY
CONSOLAS

CUPON DE PARTICIPACION

Nombre y Apellidos: Jose Luis Lopez Lopez
Dirección: Avda. de la Libertad 100 28014 Madrid
Localidad: Madrid Provincia: Madrid
C.P.: 28014 Teléfono: 91 555 5555

Las respuestas correctas son:

1. A B C C 2. A B B C C 3. A B B C C 4. A B B C C

PREVIEW



Para perder la cabeza

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE

Pese a que por la Mega Drive han pasado los más variados cartuchos de plataformas, seguro que ninguno ha sido tan particular como el próximo lanzamiento de Sega. Con «Dynamite Headdy», se os propondrá una aventura divertida y diferente a todo lo visto hasta el momento. Baste decir que su protagonista se defenderá de un modo bastante particular: lanzando su cabeza.

Para que os hagáis una idea de lo que podrá llegar a ser este cartucho, podemos deciros que el grupo encargado de su programación ha sido **Treasure**. A este equipo, que en su día trabajó para Konami y tuvo mucha culpa de la serie «Castlevania», le debemos títulos como «Gunstar Heroes» y «Relayer», un juego de rol que próximamente aparecerá en nuestro país. Con estos envidiables precedentes se presentará «Dynamite Headdy», un juego que **combinará la acción con las plataformas**, aderezando esta interesante mezcla **con unas cuantas pruebas de inteligencia** que tendréis que resolver para poder avanzar a lo largo de vuestra aventura.

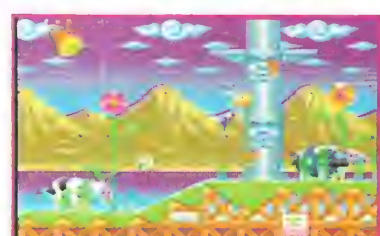
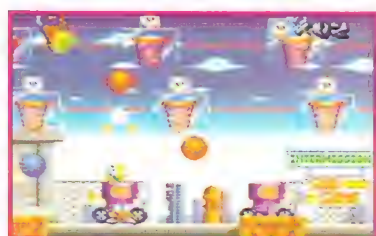
Y si vosotros no tendréis más remedio que emplear vuestra cabecita, ni que decir tiene lo que hará con ella el protagonista. Sí, porque **la cabeza será el arma que este nuevo personaje**, original donde los haya, **empleará para salir con éxito de todos los apuros a los que deberá enfrentarse**. Estamos hablando de una extraña criatura que responderá al nombre de **Headdy** y que habitará en **True Land**, un fantástico mundo donde todos los muñecos vivían en paz... hasta que **el diabólico emperador King Dark Doll** apareció en escena para adueñarse de él. Y como os podréis imaginar, Headdy será el encargado de plantarle cara.

Si algo no faltará en «Dynamite Headdy» serán **las continuas sorpresas**. Así, Headdy no sólo será capaz de arrojar su cabeza en todas las direcciones, sino que incluso **cambiará la forma de la misma en función del ítem que emplee**. Además, podrá escalar, desplazar objetos y llevar a cabo todo tipo de movimientos, **dando una lección de versatilidad e imaginación** a lo largo de las **nueve fases** que compondrán el cartucho.

Por si esto fuera poco, habrá que añadir **los innovadores enemigos, el estupendo y variado desarrollo del juego**, que alcanzará una categoría pocas veces vista, y unas **fases de bonus** tan geniales como su protagonista. Todo ello dentro de unos **gráficos llenos de colorido y muy bien definidos**, con los que se ha plasmado el original mundo habitado por esta futura estrella de los videojuegos.



DYNAMITE HEADDY



En este nuevo cartucho va a hacer su debut Headdy, una mascota dispuesta a conquistar el universo Sega a base de derrochar originalidad.



A Headdy su cabeza no sólo le servirá para hacer frente a todos los adversarios que se le pongan por delante. También la empleará en las fases de bonificación para obtener las sabrosas recompensas que éstas esconden.

A lo largo del juego, Headdy no parará de sorprenderos con su versatilidad y su infinidad de posibilidades. Éstas irán desde cambiar el aspecto de su cabeza para adquirir nuevas habilidades, hasta engancharse a objetos y escalar.



PREVIEW



Maullaréis de diversión

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: ACCOLADE
- FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE

Bubsy The Bobcat, la emblemática mascota de Accolade, va a volver a deleitarnos con su presencia. Y qué mejor vehículo para esta nueva incursión en Super NES que las plataformas. Tras demostrar en su anterior juego que era el gato consolero que saltaba con más estilo, va a retornar con un "más difícil todavía" y con la presentación de nuevos personajes que se añadirán al universo de este increíble minino.

Después de acabar con los marcianos que querían invadir la Tierra, **Bubsy** se va a enfrentar a una nueva aventura, más sorprendente si cabe que la anterior. En esta ocasión el

adinerado **Oinker P. Spamm** y el inventor **Virgil Reality** se han asociado para crear un fabuloso parque de atracciones llamado **Amazatorium**, un sorprendente mundo de fantasía donde los visitantes podrán experimentar todas las maravillas de la realidad virtual. Pero detrás de lo que parece una inocente diversión, se ocultarán los malvados planes de **Spamm**.

Y aquí es donde entrará nuestro héroe, ya que se las tendrá que ingeniar para rescatar a los traviesos **Bubsy Twins** que se han perdido en el interior de **Amazatorium**. Ni más ni menos que cinco gigantescos mundos serán los que tendrá que recorrer **Bubsy**, hasta encontrar a los felinos desaparecidos y salvar la civilización del peligro que supone ese misterioso parque.

En «**Bubsy II. Lost in the Amazatorium**» encontraréis una serie de elementos y características en lo referente al desarrollo del juego que sobrepasarán el concepto de las típicas plataformas, para asombraros con una ingeniosa concepción y una notable variedad de modos de juego. Por supuesto, no faltarán los consabidos saltos y los enemigos a diestro y siniestro, que pondrán a prueba vuestro dominio con este tipo de cartucho.

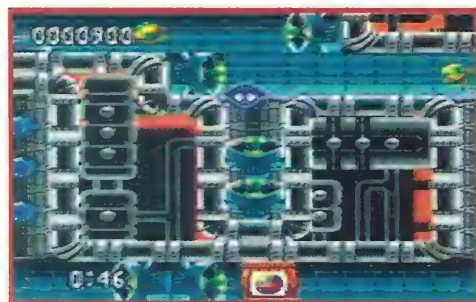
El protagonista se desplazará por la pantalla con una rapidez pasmosa, gracias a un scroll excepcional. Los gráficos serán coloristas a más no poder con una notable variedad en los escenarios, que os trasladarán desde las ruinas del antiguo Egipto hasta el espacio exterior o las profundidades del océano. Y, por supuesto, los sprites estarán muy cuidados y dotados de una gran expresividad, sobre todo el del protagonista, que será capaz de realizar mil y un movimientos.

Por último, adelantaros que además de las cinco fases que compondrán el cartucho, incluirá tres mini-juegos o pequeñas pruebas de habilidad y la opción de dos jugadores, ya sea cooperando o compitiendo entre sí.

¿Oís ya los maullidos? Es **Bubsy**, que se acerca a vuestra consola.



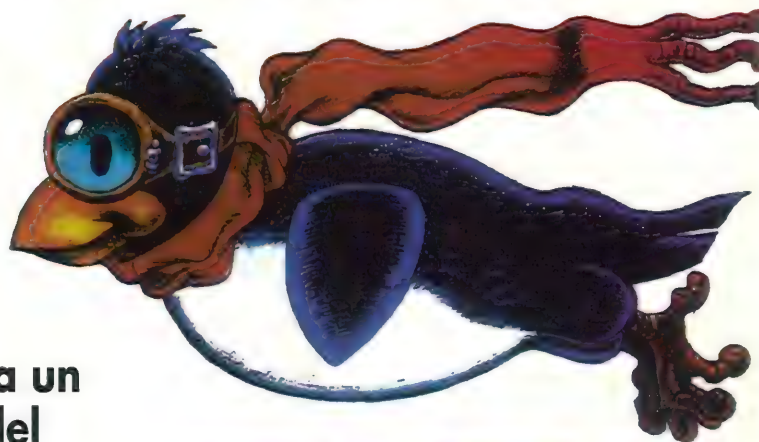
Bubsy está preparado para regresar por todo lo alto y continuar demostrando que en esto de las plataformas y los saltos con estilo no tiene rival que se precie.



La variedad predominará en la concepción y desarrollo del juego, incluyendo fases como ésta en la que os veréis inmersos en un psicodélico pinball.



El parque de atracciones más moderno de todos los tiempos va a abrir sus puertas a un héroe de la talla del simpático Bubsy.



Si un amigo quiere jugar con vosotros, no habrá ningún tipo de problema. Podrá cooperar en el desarrollo de la acción como uno de los Bubsy Twins.

BUBSY 2

LOST IN THE AMAZATORIUM



PREVIEW



Furia en el ring

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: CAPCOM**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE**

Después de una larga espera, Super Nintendo va a recibir una de las recreativas más potentes de los últimos años, que ya llevaba anunciando su paso a las consolas desde hace algún tiempo. 24 megas para un cartucho de wrestling que destilará calidad y espectáculo por los cuatro costados.



acá ya varios meses que el **“noble deporte” del wrestling**, que tantos seguidores tiene entre vosotros, no asomaba la cabeza por los **16 bits de Nintendo**.

Tal vez por esa razón este cartucho será recibido con cierto agrado, dentro de un género como es el de los juegos de lucha, tan plagado de segundas partes y títulos poco originales.

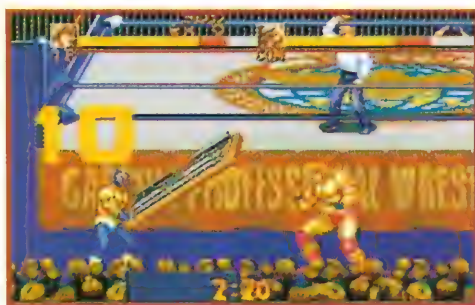
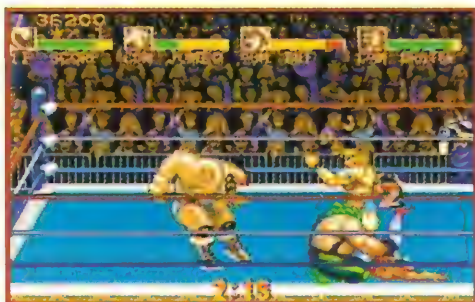
«**Slam Masters**» partirá con la evidente ventaja que supone **haber pasado por los salones recreativos con notable éxito**. Si a esto se le añade el hecho de que **Capcom** esté detrás de todo el tinglado, no hay duda de que nos encontramos ante un cartucho que promete salir al mercado pleno de garantías.

Parece claro que la pretensión de Capcom es **ofrecer al jugador un auténtico arcade de lucha**, y por ello ha realizado una versión **prácticamente idéntica a la recreativa**, sin ningún tipo de complicación en cuanto a la inclusión de extraños modos de juego u opciones inútiles. En realidad, **el cartucho contará con dos modos de juego**, que se distinguen en la posibilidad de luchar individualmente o bien hacerlo por parejas. En ambos casos **se podrá disputar un torneo o bien disfrutar de unos combates “amistosos” para dos, tres o cuatro jugadores**.

Sin duda, uno de los mayores atractivos que ofrecerá este «**Slam Masters**» será la **posibilidad de participar 4 jugadores simultáneamente**, con la utilización del **Multi-player adaptor**, en una súper-divertida pelea en la que se encontrarán dos parejas de luchadores frente a frente. Además, como en todo buen combate de lucha libre que se precie, **los personajes podrán salir del ring en cualquier momento**, e incluso utilizar los objetos que se encuentren por el suelo (botellas, sillas, mesas...) para golpear a sus rivales.

Como protagonistas de este espectáculo, Capcom presentará a **diez originales luchadores repletos de golpes y llaves especiales** propias de esta modalidad, que os harán disfrutar a tope del auténtico wrestling americano. Preparaos bien, porque a partir del mes que viene la lucha libre made in USA estará al cabo de la calle.

SATURDAY NIGHT SLAMMMASTERS



Uno de los aspectos más curiosos de los combates en «Slam Masters» será la posibilidad de utilizar los objetos del suelo para golpear al rival con más fuerza.

Probablemente los combates por parejas serán el apartado más divertido del juego. En ellos podrán tomar parte 1, 2, 3 ó hasta 4 jugadores.

La presentación de todos los combates será un auténtico espectáculo, propio de los verdaderos combates de wrestling en USA. Cada personaje será un auténtico show.



De la mano de Capcom, la lucha libre americana va a retornar a Super Nintendo con toda su espectacularidad.



En el modo de juego «Single Match» sólo aparecerán ocho luchadores para elegir, ya que dos de ellos actuarán como jefes finales del torneo.

PREVIEW



¡Esto es la guerra!

- **CONSOLA: MEGA DRIVE**
- **COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE**

Se acerca peligrosamente a vuestras consolas la tercera parte de uno de los juegos de acción y estrategia más arrasadores que han pasado por los 16 bits de Sega. La serie «Strike» continuará en Mega Drive con una nueva entrega que incluirá todo tipo de mejoras, sin perder ni uno de los jugosos ingredientes que hicieron triunfar a sus dos versiones predecesoras.

Si «**Desert Strike**» os trasladaba a la zona bélica del Golfo Pérsico y «**Jungle Strike**» os retaba a acabar con el narcotráfico, la tercera entrega de esta serie de **Electronic Arts** os

pondrá de nuevo **a los mandos de un helicóptero** para afrontar una difícil y arriesgada misión.

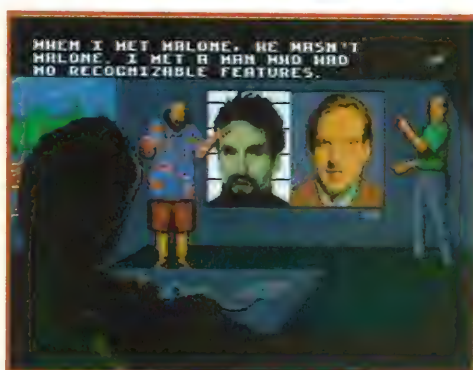
El argumento que dará pie a este juego será tan breve como alertador, ya que «**Urban Strike**» **os situará en el año 2006**, momento en que la paz se verá amenazada por los deseos de conquista de un millonario americano. El objetivo, como en los dos predecesores, será poner fin a este amenaza.

Pero si algo no cambiará será la mecánica básica del juego. Así, **habrá que completar un determinado número de misiones en cada campaña que emprendáis**, siguiendo las instrucciones de vuestros superiores y recolectando armas, combustible y cuanto necesitéis para llevarlas a cabo.

Por lo demás, **Electronic Arts volverá a cambiar el escenario en que se desarrolla la acción**, de manera que si bien no faltarán las características misiones en el corazón de la selva, os encontraréis con que **una gran parte de la acción se desarrollará en lugares urbanos**. Las ciudades escenario de las diferentes batallas formarán parte de lo que constituye el actual territorio de Estados Unidos, por lo que será fácil reconocer lugares tan familiares como **la bahía de San Francisco, Nueva York** con todos sus grandes rascacielos, o las luces de neón que sirven de reclamo para los **casinos de Las Vegas**.

Además, en «**Urban Strike**» **se incluirán nuevos vehículos con potentes armas**, así como la posibilidad de **aterrizar o detener los mismos** para entrar en los edificios. Por otro lado, el piloto contará con la ventaja de **recoger objetos que le serán de gran utilidad**, y **los enemigos estarán dotados de Inteligencia Artificial**, lo que les permitirá adaptarse a las condiciones de lucha de cada entorno.

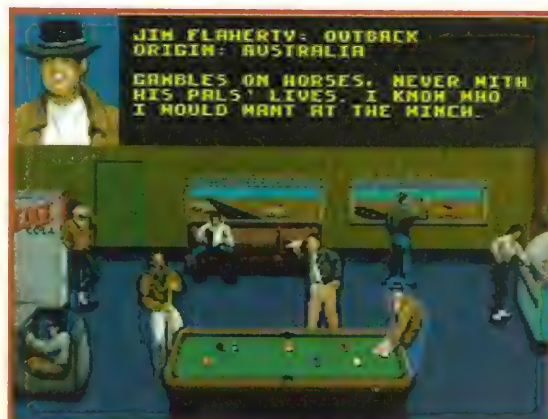
Técnicamente, **la calidad gráfica** será el punto fuerte de este cartucho. Pero Electronic Arts tampoco se ha olvidado de **la importancia del sonido**, más en un simulador de estas características, por lo que lo ha dotado de la toda la contundencia que era de esperar.



Urban Strike



Los escenarios frondosos de anteriores versiones van a ser sustituidos en esta ocasión por ciudades de Estados Unidos.



Con este nuevo cartucho para Mega Drive, la saga «Strike» se podrá confirmar como la más fuerte en cuanto a simuladores de combate a los mandos de un helicóptero se refiere.



PREVIEW



16 Megs para resucitar una leyenda

- CONSOLA: SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: VIRGIN
- FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE

El maestro indiscutible de las artes marciales está dispuesto a regresar para demostrar que todavía no ha nacido nadie que le supere en su campo. Bruce Lee paseará su fornida figura por Super Nintendo y Mega Drive en dos cartuchos basados en la película del mismo título que ambos juegos: «Dragon, The Bruce Lee Story».

Desde que empezó a protagonizar películas, la figura de **Bruce Lee** se vio elevada a la categoría de mito. Luego, su repentina muerte en 1973, cuando contaba tan solo con 32 años,

ayudó a configurar **el aura de leyenda** que desde entonces le ha acompañado. De este modo, era casi inevitable que una vida como la suya **se viera plasmada en una película**. Tan inevitable como que la historia **pasara del cine al mundo de los videojuegos**.

«**Dragon, The Bruce Lee Story**» tomará tanto su título como su argumento del film que en 1993 dirigió **Rob Cohen** sobre este extraordinario luchador. Y por lo visto hasta el momento, los cartuchos **para Mega Drive y Super Nintendo** tendrán todos los ingredientes para ser tan legendarios como su protagonista.

Virgin Interactive se ha encargado de crear las dos versiones, con unas características bastante semejantes. Tanto en Mega Drive como en Super NES presentarán una **impresionante calidad gráfica y sonora**: personajes de generoso tamaño, escenarios digitalizados que se corresponderán con los decorados del film, los habituales gritos del luchador al golpear y las típicas melodías de las pelis de kung fu.

Lo que tampoco faltará en ninguna de las dos versiones será el **derroche de golpes, puñetazos y patadas con los que Bruce Lee se enfrentará a sus distintos enemigos**. Claro que éstos tampoco se quedarán mancos y se defenderán como gatos panza arriba, e incluso habrá niveles en los que el protagonista **se tenga que enfrentar a dos adversarios a la vez**.

En lo que respecta a los modos de juego, **podréis optar por seguir la historia, por el Versus, o bien por cooperar dos jugadores** en los combates. Y como remate, **con la ayuda del "MultiTap" o del "Sega Tap"**, según la consola, **podréis luchar hasta tres jugadores a la vez**.

¿Y magias?, ¿habrá magias? Pues esta vez no. **Bruce Lee contará con un repertorio de golpes especiales** que hará palidecer a más de uno, pero no lanzará magias en plan bolas de fuego o rayos mortales. Y es que siendo el rey indiscutible de las artes marciales, ¿quién necesita esos recursos?



MEGA DRIVE



SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

DRAGON

The Bruce Lee Story



SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

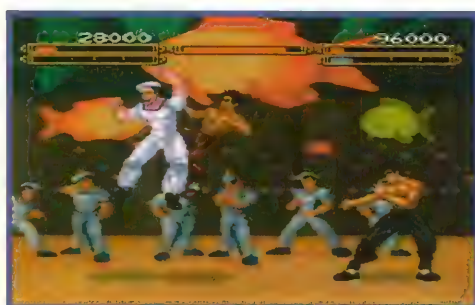
Con ayuda del Multi Tap y dos amigos dispuestos a pelear, podréis utilizar vuestra Super para organizar un combate a tres bandas y...¡que gane el mejor!

No dejará de ser interesante el modo de juego que permitirá a dos jugadores participar simultáneamente, cooperando para eliminar a todos los enemigos.

No tendrás que esperar mucho tiempo para poder emular en tu consola 16 bits la historia del luchador de artes marciales más grande de todos los tiempos.



MEGA DRIVE



SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

Los 16 bits de Sega también permitirán peleas hasta de tres jugadores simultáneos. En este caso no tendréis más que conectar el Sega Tap a la consola.



SUPER NINTENDO



En cualquiera de las dos versiones, entre fase y fase, podréis ver una introducción a base de digitalizaciones de escenas de la película.

LO M A S

NUEVO



NINTENDO
SUPER NINTENDO

LA
AVENTURA
DEFINITIVA

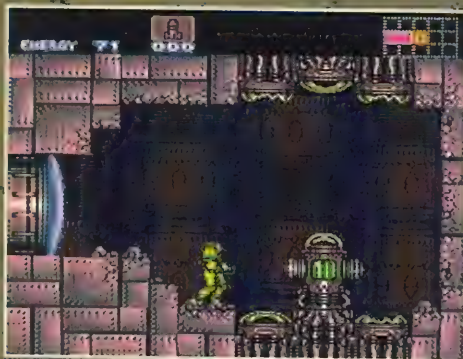
**SUPER
METROID**

Los Metroides se descubrieron en una misión rutinaria sobre un triste planeta llamado SR388. Su extraño metabolismo, capaz de absorber la energía de otros seres vivos, atrajo la atención de los científicos de la Federación Galáctica que ordenaron el traslado de algunos de ellos a sus oficinas centrales. Durante el trayecto los Metroides fueron robados por los piratas del planeta Zebes, quienes los utilizaron para crear una poderosa fuerza especial de ataque. La Federación encomendó a Samus Aran, representante del bienestar, la tarea de exterminar a los piratas espaciales y a los peligrosos metroides. Después de atacar Zebes, Samus viajó a SR388 y eliminó todos los metroides, menos a una pequeña larva que llevó hasta la Federación. Allí se descubrió que el Metroid podía ser una criatura muy beneficiosa para el hombre y cuando se esperaba el inicio de una nueva era, Ridley, líder de los piratas de Zebes, robó la larva ante la misma cara de Samus. La heroína juró no descansar hasta exterminar a los piratas y recuperar el último Metroid.

Samus, con un sofisticado traje espacial, hará las veces de una Ripley cualquiera encargada de eliminar aliens a toda costa. Igual que la teniente, tendrá que recorrer un complejo sistema de laberintos envueltos en una atmósfera perfecta. El planeta Zebes se compone de cinco zonas sin un orden concreto para recorrerlas. Lo único obligado es localizar la larva metroid, aunque para lograrlo haya que remover todas las piedras del planeta. Lo difícil es cumplir el itinerario que nos ofrece el mapa de Samus. Y es que los largos pasadizos del interior de Zebes no siempre son accesibles desde el principio. Las puertas requieren armas especiales para ser abiertas, o un exceso de temperatura obliga a buscar un traje más potente. Siempre hay que andar tras la caza de un nuevo prodigio técnico para avanzar, siquiera, una puerta más. Un objeto escondido en Crateria (superficie de Zebes) puede ser imprescindible para llegar al rincón de Norfair donde se oculta el arma necesaria para abrir la última puerta de Maridia. De este modo, el complejo sistema de laberintos se erige como uno de los puntos más atractivos del juego, después de Samus, genial en sí misma.

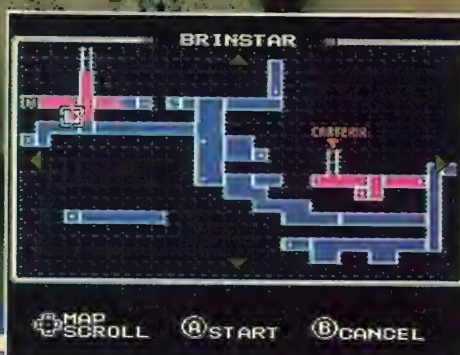
No hay espacio para mucho más, pero aún queda el suficiente para afirmar que «Super Metroid» es un juego pensado para durar, divertir y atrapar. Es lo mejor que, ahora mismo, podéis regalar a vuestra Super Nintendo.

M A P A



Guiarse en la complejidad de Zebes sería prácticamente imposible si no fuera por el mapa electrónico que Samus porta consigo. En cualquier momento del juego podremos consultar el mapa.

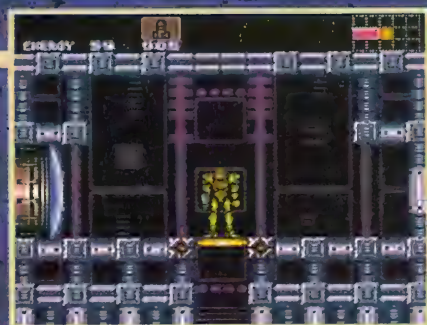
Al principio sólo visionaremos las zonas que ya hayamos visitado y aparecerán en rosa. Después de conectarnos con el ordenador de Zebes (arriba izquierda) se verán en azul los pasillos inéditos.



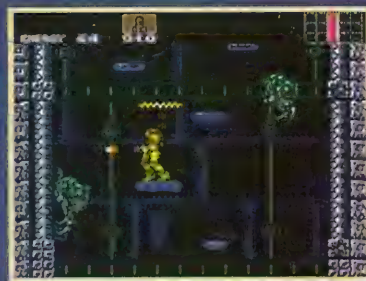
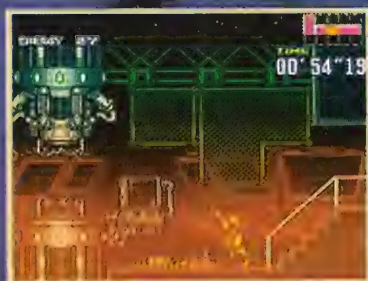
Éste es el aspecto de la mayoría de los corredores principales de Zebes. Como veis, en los laterales hay puertas esféricas de distintos colores. Cada color de puerta requiere un arma distinta para ser abierta, lo que hace aumentar las posibilidades de duración del juego.



LO MÁS NUEVO



Una "S" en el mapa o un tubo como éste suponen una de las mayores alegrías que se puede llevar Samus. Y es que precisamente este tubito permite salvar la partida.



S A M U S

Samus llegará a Zebes protegida por su fuerte armadura y portando un arma de poder limitado. Cuando se ponga a recorrer las entrañas del planeta descubrirá zonas a las que no puede acceder, bien porque no salta lo suficiente,

bien porque no tiene el arma precisa para abrir determinadas puertas o porque su armadura no soporta altas temperaturas. De este modo, si quiere avanzar tendrá la obligación de potenciar su traje localizando decenas de objetos.

El traje de Samus cuenta con un total de 99 unidades de energía. Cada tanque adicional proporciona otros 99 puntos que se activarán cuando ella lo elija o cuando se vacíe el tanque principal.



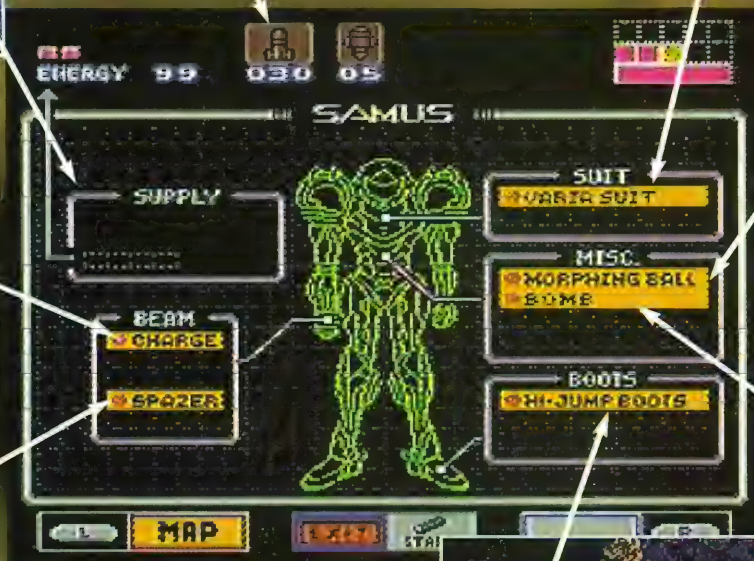
Los misiles son imprescindibles para abrir determinadas puertas y eliminar a los jefes finales. Cada contenedor que encontréis permite llevar diez misiles más.



Los Suits son trajes especiales que, además de reducir el daño corporal, permiten a Samus recorrer zonas con temperaturas extremas.



Este ítem permite aumentar el poder de cualquier arma manteniendo pulsado el botón de disparo. Es muy útil frente a enemigos de gran resistencia. Si cargáis y luego os hacéis bola, pondréis 5 bombas a la vez.



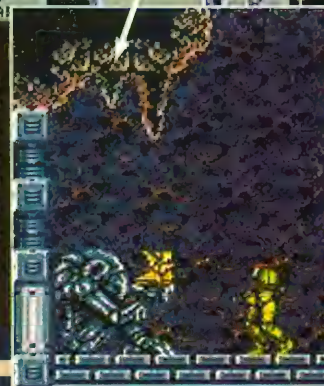
Este ítem es el primero que Samus conseguirá. Permite hacerse una bola y pasar por corredores estrechos.

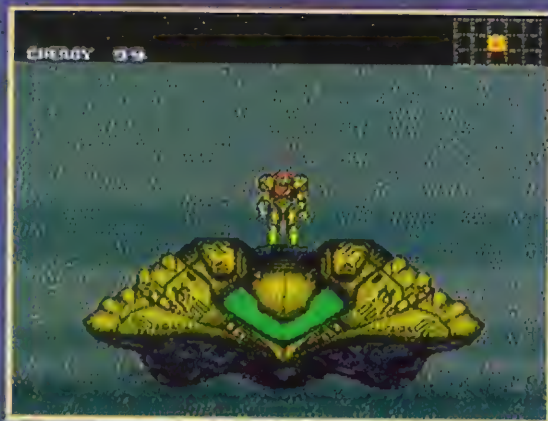


Al conseguir este ítem, Samus podrá depositar bombas al hacerse bola. Estas bombas pueden abrir nuevos caminos en el suelo o las paredes.

Este arma lanza tres rayos paralelos de gran poder. La siguiente mejora del armamento tiene el mismo tipo de disparo, pero con la particularidad de helar a los enemigos.

Hay dos pares de botas distintos. Uno, el que aparece en pantalla, permite saltar mucho más alto. El otro hace correr a Samus como si fuera un misil humano.

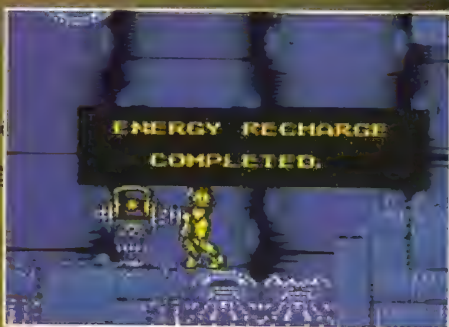




RECARGA



Hay puntos como éste que permiten a Samus recargar todos sus misiles con la ventaja de poder volver tantas veces como sea preciso.

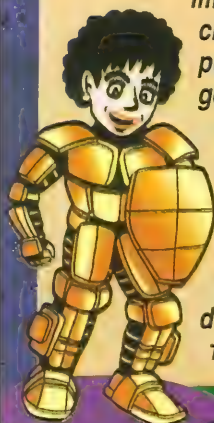


Del mismo modo, otras unidades de recarga rellenarán al máximo todos los contenedores de energía que la heroína lleve consigo.

Juego perfecto para la mujer perfecta

Si los gráficos no rozaran la perfección, si el sonido no fuera espeluznante y si la ambientación no fuera tan adecuada, todavía diría que estamos frente a un juego imprescindible en cualquier juegoteca que se precie. Ya en NES, Samus se destapó como la heroína perfecta para un juego mezcla de acción, inteligencia y plataformas, y en esta versión para la 16 bits ha confirmado su salto al estrellato del firmamento Nintendo. Por todo, pero especialmente por su altísima jugabilidad, su intenso desarrollo y su poderosa adicción. Estamos frente a un cartucho que, aunque sorprende al principio, emociona mucho más al final, cuando se descubre toda la calidad que lleva dentro.

Teniente Ripley



SUPER NINTENDO



AVENTURA NINTENDO Nintendo

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Grabar

Megas: 24

Gráficos

Samus tiene una perfecta animación y los escenarios están muy cuidados, con una ambientación genial.

95

Música

Las melodías se apagan y vuelven a ascender en el momento justo. Crean el ambiente tenebroso ideal.

94

Sonido FX

Aparte de disparos posee todo tipo de sonidos ambientales, pero se confunden con la música.

95

Jugabilidad

Los muchos movimientos de Samus se realizan con una simpleza que permite disfrutar a tope.

97

Adicción

Convertido en una obsesión, te obligará a pensar rápido y a jugar hasta la locura.

98

Total

Soberbio en todos los aspectos. Su limpieza audiovisual sólo es comparable a la fuerza de su desarrollo.

96

Lo Mejor

- La animación de Samus: no hay nada que esta chica no pueda hacer.
- El desarrollo del juego.
- La ambientación.

Lo Peor

- Vamos a ver... quizá quedarse atascado, pero ésa es la gracia.

LO MÁS

NUEVO

MEGA DRIVE

UNA EXTRAORDINARIA
AVENTURA

SHINING FORCE II

Los juegos de rol siempre han sido la asignatura pendiente de Mega Drive. Mientras en el extranjero se paseaban cartuchos de la categoría de «Landstalker» o «Shining Force», aquí nos teníamos que conformar con soñar con ellos. Por suerte las cosas han cambiado, y una nueva oleada de juegos de rol se inicia con un estreno de la categoría de «Shining Force 2», un cartucho que os puede hacer pasar momentos inolvidables.

Para empezar, sus dieciséis megas de memoria están a punto de estallar por la sobrecarga de personajes y situaciones.

Vosotros asumiréis el papel del joven discípulo de Astral, mago del rey, al que pronto se le unirán dos personajes más:

Huey, el centauro, y Sarah, joven clérigo. A partir de ese momento, y si actuáis correctamente, no dejaréis de encontrar guerreros y magos dispuestos a unirse a un grupo tan formidable.

Pero vayamos por partes. Todos los personajes del juego empiezan con un nivel de experiencia 0 y con escasos puntos de defensa, ataque y magia. Atacar a un enemigo, lanzar un hechizo o usar un objeto correctamente aumenta la experiencia de los guerreros, y con ella el resto de habilidades. Por supuesto, la compra de un arma más potente o la ingestión de una pócima puede tener los mismos efectos.

A vuestra disposición habrá varios tipos de personajes. Así, tendréis magos débiles en los combates cuerpo a cuerpo, aunque capaces de destruir a varios enemigos con un hechizo; arqueros que pueden atacar desde muy lejos; y caballeros lentos en desplazarse, pero que asestan mortales espadas. Vuestra misión será utilizar los medios disponibles de la manera más provechosa.

Vamos, que la estrategia y la cabeza son fundamentales. Y es que a la hora de combatir este cartucho se aleja del clásico arcade y se asemeja más a un juego de tablero.

A lo largo de la aventura se os plantearán docenas de historias que debéis ir resolviendo, a la vez que armáis y alimentáis a vuestra creciente cohorte de seguidores.

Y no seáis unos derrochadores, pues el dinero se presenta casi tan importante como en la vida real. De hecho, si tenéis la bolsa bien repleta podréis incluso resucitar a vuestros aliados.

Ya no tenemos espacio para más cosas, salvo quizá explicaros que las aventuras con el carisma de «Shining Force 2» extraen su fuerza de una enorme jugabilidad y una gran adicción.

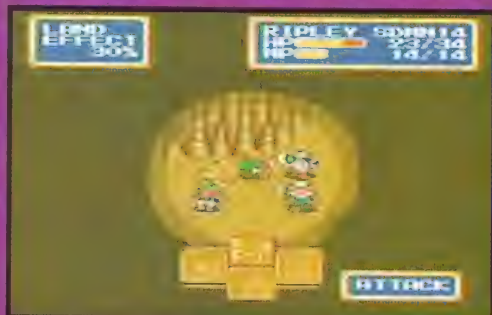




Guerreros, magos, aventuras sin fin... todo esto es habitual en Mega Drive. Pero lo que ya no es tan normal, es que en un juego con estos alicientes la estrategia prime sobre la habilidad con el pad.

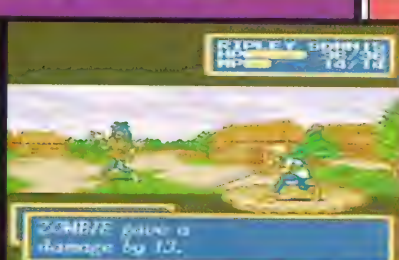
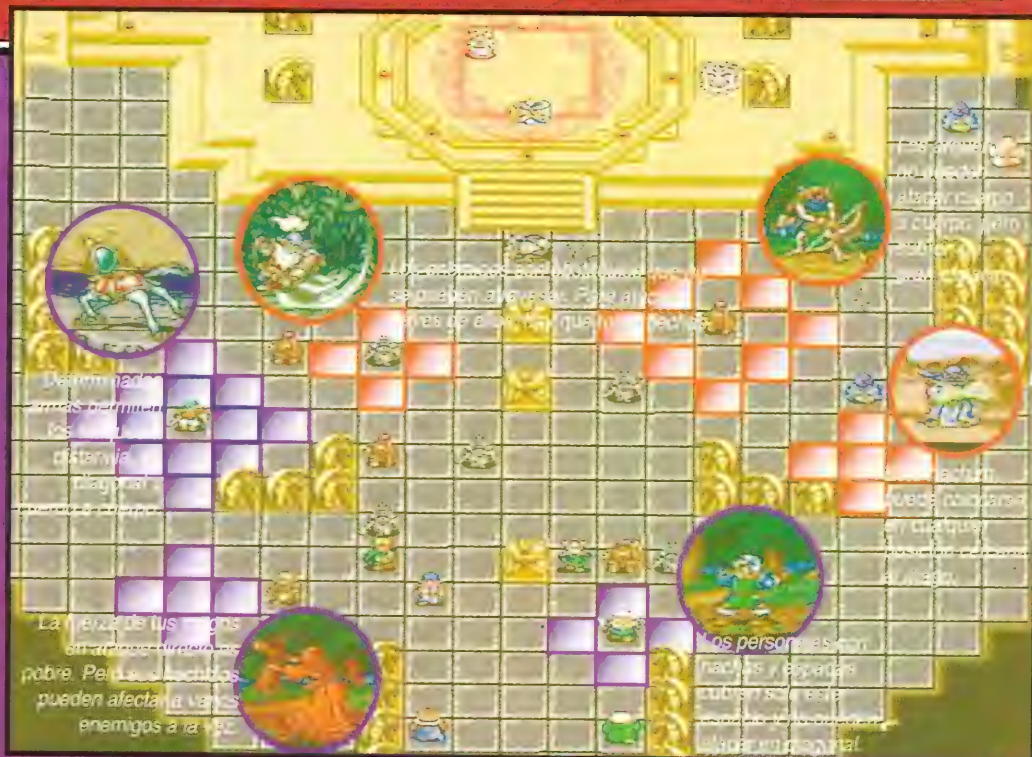


Cuando tengamos el turno podremos mover a nuestros personajes y elegir la acción que queremos realizar. El menú que aparece sirve para utilizar magia (izquierda), luchar (arriba), pararse (abajo) o usar objetos (derecha).



El noble y difícil arte de la guerra

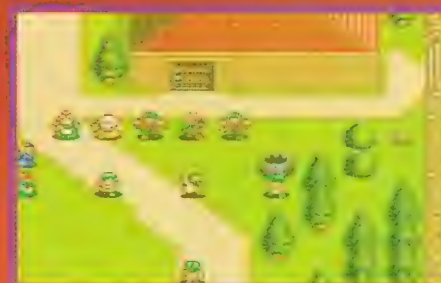
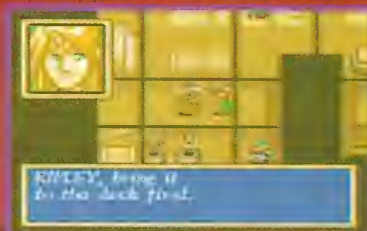
En este cartucho no existen enfrentamientos tipo arcade. Nuestro trabajo se "reduce" a situar correctamente a los guerreros y ordenar el ataque. Después, la pantalla cambiará a lo que veis abajo y en ella se indicarán los daños causados o recibidos y las incidencias de la lucha.



LO MÁS NUEVO

Resucita a tus guerreros

En cada aldea o castillo podrás encontrar un santuario con un santón que se encargará de curar tus heridas, salvar la partida y resucitar a los compañeros que hayas perdido. Claro que no todo es gratis. Deberás pagar al hombre santo por cada resurrección y por cada cura.



El menú que ves arriba te permitirá usar la magia u otro objeto, repasar tu equipo y registrar la zona.

Escenas como ésta se repiten a lo largo del juego. Serás un observador que no debe perderse detalle.



Al mando de un pequeño ejército de arqueros y caballeros, y con la ayuda de la magia, te introducirás en una continua sucesión de aventuras, a cuál más fantástica y apasionante.

En los combates se indicará a qué héroe le toca el turno y el espacio por el que puede desplazarse.



Algunos lugares no serán accesibles hasta que tengamos en nuestro poder determinados objetos.

Características de los héroes

Muestra el aspecto del personaje.

Indica los enemigos que ha vencido y las veces que ha muerto.

El dinero de que dispone.

SDAN RIPLEY					
LV	13	ATT	28		
HP	32/32	DEF	17		
MP	13/13	AGI	17		
EX	53	MOV	8		
MAGIC EGREDS					
ITEM Warrior Priote					
Medical Herb					
Jewels					
Middle Sword					
Griped					

Muestra las habilidades del personaje.

Son los demás armamento y pocimas. No más de tres.

Las joyas mágicas que lleva el líder.

Indica los hechizos del héroe. Los magos tendrán varios y algunos guerreros ninguno.

Esta ficha te servirá para tener controlados en todo momento a los miembros de tu equipo. En ella se indica desde el dinero del grupo hasta sus puntos de defensa, ataque y agilidad. Podrás visionar los objetos que portan, decidir sobre su utilidad y abandonarlos o intercambiarlos según las necesidades del momento. Gracias a esta pantalla podrás calcular las posibilidades de éxito en un ataque.

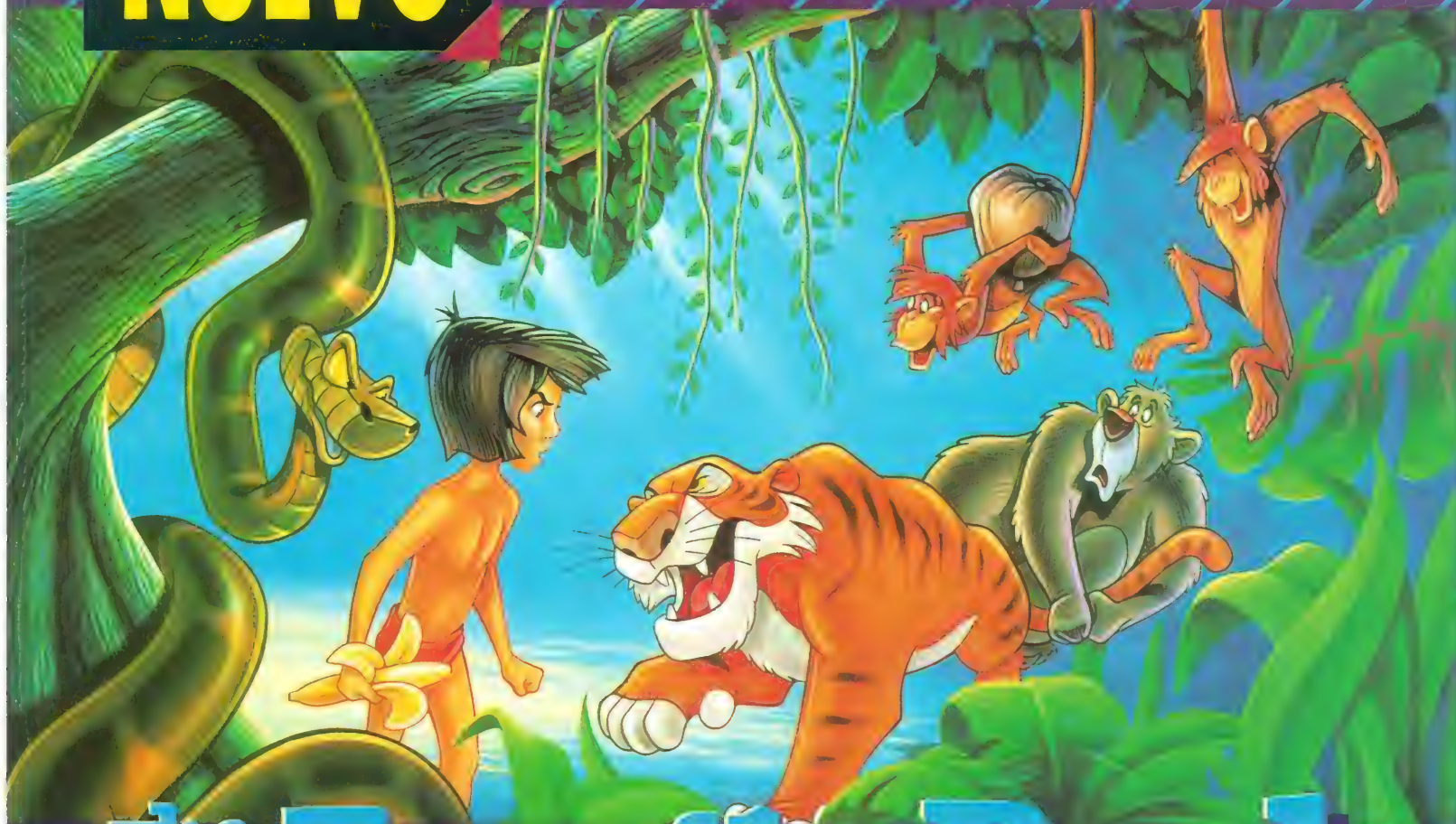
K.O. 2	K.O. 10	K.O. 12	K.O. 27
DEFEAT 0	DEFEAT 4	DEFEAT 2	DEFEAT 3
GOLD 1885	GOLD 1885	GOLD 1885	GOLD 1885
K.O. 0	K.O. 0	K.O. 2	K.O. 3
DEFEAT 4	DEFEAT 0	DEFEAT 1	DEFEAT 3
GOLD 1885	GOLD 1885	GOLD 5525	GOLD 1885

LO MÁS

NUEVO

NINTENDO
SUPER NINTENDO

EL CARTUCHO DE LA SELVA



The Jungle Book

Una soberbia animación suele ser la característica más sobresaliente de los juegos de Disney Software. Ya lo demostraron con el «Aladdin» de Mega Drive, dejando claro que todo lo que se pudiera hacer en la pantalla del cine podía ser repetido en un cartucho de consola con resultados asombrosos. No os sorprendáis entonces si os decimos que lo más destacable de «Jungle Book» es precisamente la animación. Así, Mowgli evoluciona por precisos decorados, haciendo alarde de una interminable colección de movimientos que fascinan por su continuidad. Mowgli salta, trepa y avanza paso a paso por la cuerda floja, con el mismo entusiasmo que demostró en la película y con unos objetivos similares.

Al igual que en el film, las andanzas de Mowgli van dirigidas a un inevitable enfrentamiento final con el malvado Shere Kan, el tigre que odia a los humanos porque controlan la única cosa a la que él teme: el Fuego. Por su parte, Kaa, la serpiente, intentará usar sus dotes hipnóticas para cenar Mowgli, y el Rey Loui y sus huestes de

monos locos pretenderán robarle el secreto del Fuego.

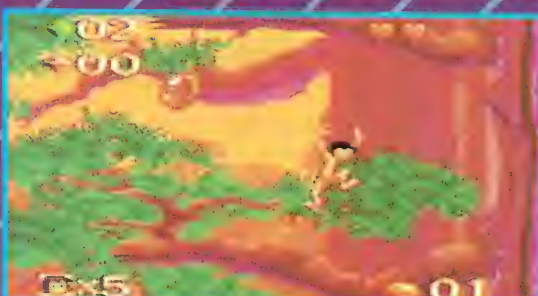
Ajeno a su destino, el fibroso cachorro de hombre correteará por la jungla saltando de peligro en peligro, a la vez que muestra una pasmosa valentía. Y mientras, la selva irá descubriendo paso a paso una colección interminable de peligros detrás de cada liana. De esta manera, la línea argumental de la película encuentra una réplica bastante fiel en el desarrollo del cartucho.

Para plantar cara a sus enemigos, Mowgli cuenta con todos los plátanos del mundo además de algunos objetos arrojadizos que puede encontrar desparramados por la jungla. Y entre enemigo y enemigo, la nota de originalidad la pone algún que otro viaje a lomos de determinado animalito volador.

Dejando de lado la animación y los personajes, «Jungle Book» se queda reducido a un juego de plataformas con poca más historia. Se alternan fases de scroll horizontal y vertical, y se van añadiendo enemigos y obstáculos según avanzamos. Pero al margen de resultar un precioso paseo por una peligrosa jungla, este cartucho no añade nada nuevo al popular género de las plataformas.



El joven cachorro humano se pone en tus expertas manos plataformeras para que le conduzcas por el interior de la selva sorteando los numerosos peligros que ésta encierra.



Los amigos de Mowgli

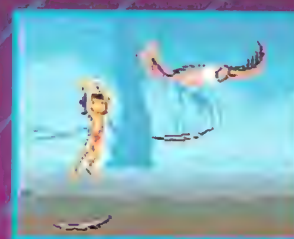
Mowgli no va a estar solo en la jungla. Algunos animales se han puesto de su parte y van a prestarle ayudas puntuales que pueden llegar a hacerse imprescindibles.

Los loros y las libélulas llevarán en volandas al hombrecito, ayudándole así a superar grandes alturas.

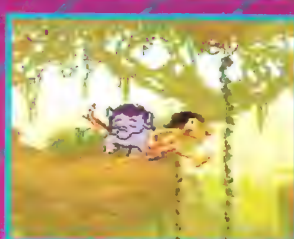
El elefantito marca el punto en el que recomenzará su aventura al perder una vida.

El buitre le prestará algunas plumas para llegar más alto.

El lagarto sacará la lengua a modo de oportuna plataforma.



Llegará un momento en que encontraréis plataformas de cualquier forma, incluidos surtidores de agua o temibles nubes.



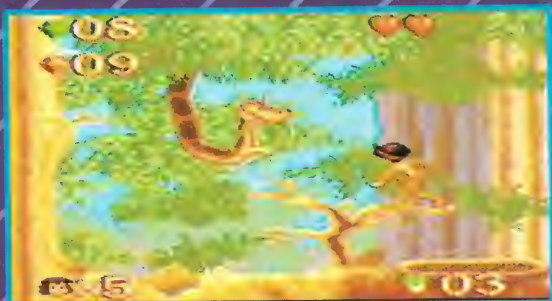
LO MÁS

NUEVO

Junto a la de las ruinas, la fase de las cataratas es de las más difíciles del juego por lo fácil que es "desayanzar" todo en una caída inoportuna.



Al igual que la mayoría de los juegos de Disney Software, este cartucho destaca por su brillante animación.



Cosecha en plena selva

Desparramados por la jungla hay varios objetos que pueden favorecer a Mowgli si atina a recogerlos. Hay diamantes que suman puntos de bonus, vidas extra, ítems de inmunidad y objetos de diversas clases (cocos, bolas de boliche...) que deben utilizarse como armas arrojadas.



Demasiada plataforma

Si os gustan las plataformas y los juegos preciosistas, éste es vuestro cartucho. En el aspecto gráfico no hay nada criticable, todo es perfecto. Desde la animación a la elevada definición gráfica, la unión Disney-Virgin ha vuelto a dar en el clavo. Sin embargo, yo me he cansado de tanta y tanta plataforma. He notado el juego un poco repetitivo y he echado en falta alguna fase distinta a saltar de liana en liana y de plataforma en plataforma. Vamos, alguna cosilla que le dé vida, aunque sólo fuera una fase de bonus.

Sin duda, se hace un poco monótono pese a su brillantez técnica y a la incorporación de personajes más que conocidos. Eso sí, los amantes del platameo puro no encontrarán ninguna pega en un cartucho que, además, tiene la dificultad apropiada para durar.

Teniente Ripley



SUPER NINTENDO

The Jungle Book

START GAME
OPTIONS

PLATAFORMAS VIRGIN

Disney Soft.

Nº jugadores: 1

Vidas: 5

Nº de fases: 11

Niveles de Dificultad: 10

Continuaciones: 0

Megas: 16

Gráficos

El scroll es perfecto y la animación está muy lograda. La única pega es la repetición de decorados.

91

Música

La banda sonora del film acompaña a Mowgli a lo largo de todo el juego con una gran calidad sonora.

88

Sonido FX

Correcto en todos los aspectos, aunque tampoco aporta ninguna novedad y carece de variedad.

87

Jugabilidad

Lo peor son los saltos a ciegas, pero por lo demás el control es sencillo y el juego resulta entretenido.

87

Adicción

Su escasa variedad y la ausencia de continuaciones puede hacer que el juego resulte algo pesadote.

85

Total

Perfecto en cuanto a técnica, animación y gráficos, pero las fases se repiten y la variedad brilla por su ausencia.

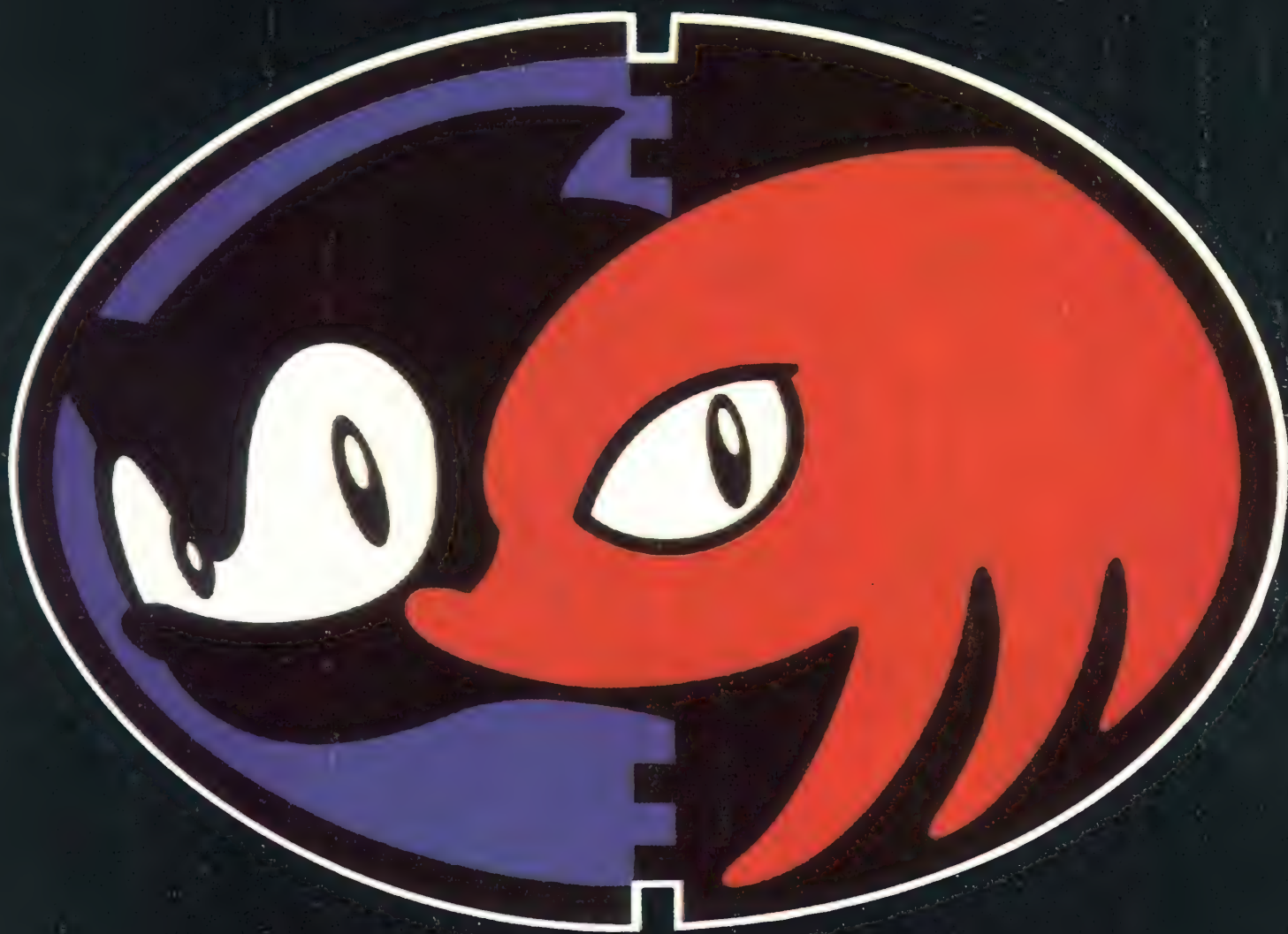
87

Lo Mejor

- La animación de Mowgli.
- El detallismo de los escenarios.
- Su ajustada dificultad.

Lo Peor

- Resulta demasiado repetitivo.
- Que no haya continuaciones.
- Unos enemigos finales casi indestructibles.



Unitros

Se va a montar.

LO M A S

NUEVO

A pesar de que no destaca por su agilidad ni por su rapidez, Obelix constituye una gran baza por su fortaleza, a fin de cuentas se cayó en la poción mágica de Panoramix cuando era pequeño. El será fundamental para abrir nuevos caminos que estén bloqueados por columnas de piedra, contra las que Asterix poco puede hacer.



Asterix

AND THE GREAT RESCUE



**TEMBLAD
ROMANOS,
VUELVEN
LOS GALOS**



La aldea más irreductible de toda la Galia continúa dispuesta a dar la lata. Bueno, puntualicemos, son sus dos

habitantes más famosos, Asterix y Obelix, los que vuelven a la carga prestos a desmoralizar aún más a las legiones romanas.

Y es que realmente están locos estos romanos, que van a tratar de invadir de nuevo Master System y Game Gear desatando la furia de nuestros dos protagonistas. Sí, porque si bien ambos cartuchos son para un solo jugador, tanto en uno como en otro podéis elegir a Asterix u Obelix en cualquier momento de la aventura, dependiendo de la acción que hayáis de realizar a lo largo de las diferentes fases.

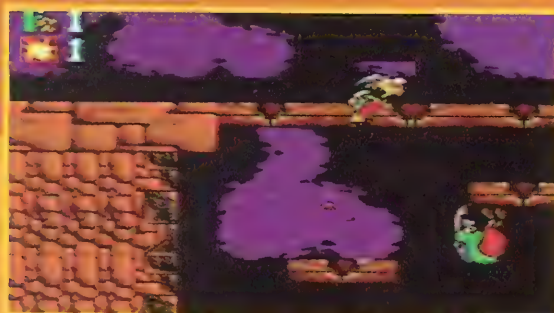
Así, la agilidad de Asterix y la fuerza de Obelix se ponen al servicio de un extenso juego de plataformas, de idéntico desarrollo en la versión para Master y para la portátil, que os conduce por el divertido mundo creado por Uderzo y Goscinny. En él debéis superar complicados y extensos laberintos, pruebas de habilidad y golpear a muchos, muchos romanos con los que descargar toda la furia gala.

Naturalmente, tampoco faltan pociones que os permitan adquirir habilidades especiales, succulentas porciones de jabalí que reponen vuestra barra de energía, ni corazones que os otorgan una vida extra. Todos estos elementos ponen su granito de arena para que una vez más Asterix y Obelix se conviertan en el verdadero terror de los romanos.





Si hay algo que no puede faltar en cualquier cartucho de plataformas que se precie, son los inevitables enemigos de final de fase. Y claro, en esta ocasión tampoco podían faltar a su cita con Asterix y Obelix. Una vez que nuestros intrépidos galos completen un mundo con sus correspondientes niveles, tendrán que enfrentarse a un terrible adversario. En esta ocasión es Asuranceturix, el bardo, que les atacará con sus notas.



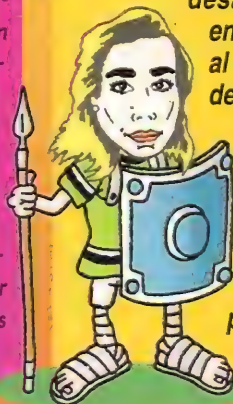
Las legiones romanas no escarmentan y siguen empeñadas en poner freno a Asterix y Obelix. Pero los dos galos repartirán puñetazos entre los centuriones del Cesar para quitárselos de enmedio y poder seguir, tranquilamente, su camino.

Un regreso por todo lo alto

Especialmente dedicado a los seguidores de Uderzo y Gosciny y a los amantes de los buenos cartuchos en general, llega un nuevo capítulo de las andanzas del galo invencible. En la línea de las anteriores aventuras de Asterix en Master, este cartucho presenta un impecable acabado gráfico, con unas animaciones muy bien realizadas y un desarrollo que engancha hasta al más acérrimo defensor de los romanos.

Os vais a divertir de lo lindo a costa de las legiones imperiales.

Cruela de Vil



Un poco de magia



Para que Asterix y Obelix triunfen en su odisea, es indispensable que encuentren y utilicen las pócimas ocultas en cada nivel. Estas bebidas mágicas os permitirán adquirir habilidades indispensables para avanzar en determinados momentos. Desde volar hasta lanzar bombas, crear plataformas de nubes e incluso disfrazarse de planta para pasar por delante de un romano suspicaz. Eso sí, sólo las puede transportar y utilizar Asterix, no pudiendo acumular más de tres de cada tipo.



MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS SEGA Sega

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 4

Gráficos

A la altura de los libros de Uderzo y Gosciny y fieles a los mismos en su ambientación.

85

Música

Las melodías poseen un exceso de acordes metálicos, lo que hace que la banda sonora no brille.

60

Sonido FX

Muy pocos efectos y bastante sencillitos. Lo justo para acompañar sin grandes alardes.

59

Jugabilidad

Con la complejidad habitual de los cartuchos de Asterix y el fácil manejo de los personajes y sus pociones.

85

Adicción

Un juego extenso capaz de conseguir que hasta los romanos se pongan de parte de Asterix y Obelix.

85

Total

Una de las mejores ofertas para Master System. Ni que Panoramix hubiera impregnado el cartucho con una de sus pociones.

85

Lo Mejor

- Que aparezcan juegos tan completos como éste para los 8 bits de Sega.
- El cuidado de los aspectos gráficos.
- Poder cambiar de personaje.

Lo Peor

- Tener que empezar desde el principio de la fase cuando se pierde una vida.
- Que sólo den un password tras cada mundo, es decir, cada seis niveles.

LO MÁS NUEVO



GAME GEAR



Ayudas



Las monedas. Dispersas por cada nivel, aumentarán sustancialmente el marcador.



Las pocimas. Otorgarán a Asterix habilidades especiales para salvar determinados obstáculos.



Los jabalíes. Repondrán la barra de energía de nuestros héroes.



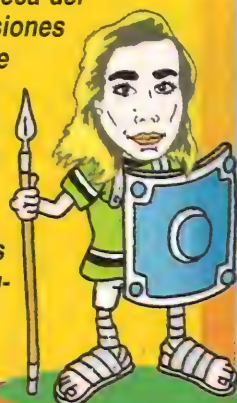
La versión de este cartucho para la portátil de Sega se diferencia muy poco de la realizada para Master. Al igual que en la ya comentada, Obelix pondrá toda su fortaleza a vuestro servicio para abrirnos paso a lo largo de cada nivel. Únicamente tendrá que empujar con su barriga el bloque que esté obstruyendo su paso para desplazarlo.

El invencible galo portátil

Sega no se ha olvidado de su portátil a la hora de plantearse la nueva entrega de las aventuras de Asterix. Un juego brillante, tanto por su desarrollo como por sus aspectos técnicos, pero que peca del mismo defecto que casi todas las conversiones Master System-Game Gear: no se termina de adaptar correctamente el tamaño de las plataformas y los sprites a las dimensiones de la pantalla portátil. La consecuencia, saltos a ciegas a tutiplén.

Pero una vez acostumbrados, os engancharéis como locos a estos galos, y más cuando podéis decidir en qué momentos jugar con Asterix y en cuáles con Obelix.

Cruela de Vil



GAME GEAR



PLATAFORMAS

SEGA

Sega

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 4

Gráficos

Brillantes, coloristas y con una ambientación digna del cómic, pero el gran tamaño de los sprites perjudica.

80

Música

Melodías variadillas que se dejan escuchar, aunque no destaca como el aspecto fuerte del cartucho.

73

Sonido FX

Pese a contar con un amplio repertorio de efectos, ninguno sobrepasa el listón de la normalidad.

65

Jugabilidad

Asterix y Obelix saltan bien, aunque no se sepa dónde van a caer, y se desplazan con la suficiente agilidad.

77

Adicción

Recomendado a los amantes de los cómics de Uderzo y Goscinny y de las plataformas bien hechas.

80

Total

Asterix y Obelix se dejan caer de nuevo por la portátil de Sega con un cartucho en la línea a la que nos tienen acostumbrados.

79

Lo Mejor

- Poder cambiar de personaje en cualquier momento.
- Todas las pociones que se pueden emplear a lo largo del juego.

Lo Peor

- Que tarden tanto en dar un password.
- Saltar sin ver lo que nos espera cuando aterricemos y, lo que es peor, no saber dónde vamos a aterrizar.

ALUCIN*4



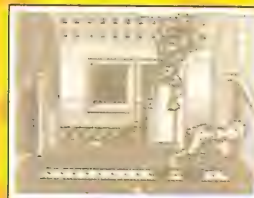
CHOPFLIFTER III

Sube a bordo de un helicóptero GA27 y ármate hasta los dientes. Tienes muchos rehenes que rescatar. Increíbles efectos, múltiples escenarios... acción total. Próximamente en Game Boy.



LAWNMOWER MAN

Si no has probado la realidad virtual, ¿a qué esperas? El Dr. Angelo te enseñará todos sus poderes para destruir Cyberjobe en los gráficos más fantásticos que jamás has visto.



BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Unete a Battletoads y Double Dragon, dos expertos superhéroes y cinco personajes a elegir. Juntos formareis la máquina más arrasadora de juego. Próximamente en Super Nintendo.



CLAYMATES

Oírás retumbar la tierra que pisas. Acepta el mayor reto en figuras de animación y resuelve este increíble rompecabezas. Cinco mundos y veinticinco niveles te desafían.

LO MÁS NUEVO

VIDEO
SUPER NINTENDO

EL TEMBLÓN PLATAFORMERO

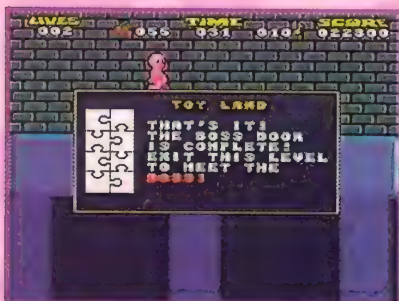


Los creativos de Ocean pensaban y pensaban en un nuevo personaje para sus juegos. Era una tarea muy difícil, todo parecía estar inventado, sus cerebros empezaban a reblandecerse de tanto pensar, tanto que parecían masas de ... gelatina. ¡Eso es!, la gelatina. Un personaje de gelatina: Jellyboy. Este producto culinario tiene como principal característica su maleabilidad, o lo que es lo mismo, facilidad para adquirir las formas más insospechadas. Con estas cualidades Jellyboy se convierte en un tipo imprevisible que puede cambiar de forma en cualquier momento. Y es que su repertorio consta de ¡27 transformaciones diferentes!, casi nada.

Un personaje de estas características solo podía ser protagonista de un juego de plataformas, pero unas plataformas con ciertos alicientes, como las zonas de bonus escondidas en cada subfase, la conexión de mecanismos para poder sortear obstáculos o las transformaciones de Jellyboy. Cada una de las doce fases de que consta este cartucho están divididas a su vez en ocho subfases a cual más complicada.

En cada una de estas subfases hay una pieza de puzzle que tendremos que encontrar para completar el rompecabezas y poder enfrentarnos al Bossy correspondiente. Esta estructura, y su gran longitud, lo convierten en un juego verdaderamente maratoniano, algo que siempre es de agradecer según van los precios de los cartuchos. ¡Ah!, se me olvidaba un aspecto de vital importancia. Tenéis un tiempo para acabar cada subfase, que se puede alargar si encontráis los items que tienen esta función. También encontraréis otros objetos que os proporcionarán vidas, inmunidad durante algunos segundos y puntos de bonus. Con Jellyboy la gelatina entra por la plataforma grande de la diversión para Super Nintendo.

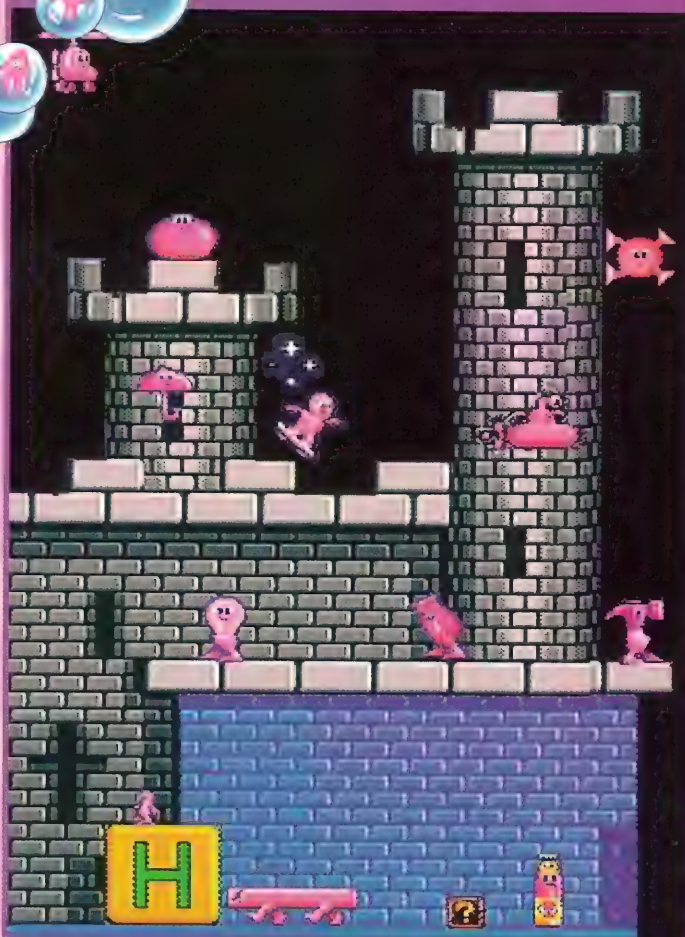




Para poder enfrentarse al jefe fin de nivel, nuestro amigo Jellyboy deberá completar un puzzle de ocho piezas. A cada subfase le corresponde un trozo del puzzle, que suele estar en unos lugares bastante escondidos.



Todos los objetos en los que se convierte nuestro cambiante personaje tienen su función concreta. En este caso, por ejemplo, el tronco servirá para romper los bloques.



¿Qué soy...?

La característica principal de Jellyboy es su capacidad para convertirse en multitud de objetos diferentes. Para poder moverse necesitará encontrar el ítem correspondiente, que puede estar escondido o bien esperando placidamente encima de una plataforma. Todos ellos tienen alguna función determinada y necesaria para poder seguir el camino hasta la salida o para encontrar la pieza de puzzle correspondiente. Martillo, globo aerostático, muelle, monopatín, helicóptero, submarino (con torpedos y todo) son algunas de las veintisiete formas diferentes que puede adoptar Jellyboy, sin duda el personaje más cambiante del mundillo consolero.

La durabilidad es una de las principales características de Jellyboy, además de su increíble capacidad para transformarse.



LO MÁS NUEVO



Esta es una de las piezas del puzzle más difíciles de localizar. Para encontrarla deberás dominar bien el monopatín.



Ocean se ha convertido en una compañía especialista en realizar plataformas originales y con calidad.



Para echarse a temblar.

Pues sí, para echarse a temblar es el nivel de dificultad que presenta este personaje multiforme. Con lo facilito que parecía el juego. Pero bueno, una dificultad ajustada siempre es de agradecer. A parte de estas consideraciones, el aspecto más reseñable, por original, de Jelly-boy es su capacidad de mutarse en objetos diferentes con un uso concreto. Buena manejabilidad del personaje, gráficos muy nítidos y variados, un doble scroll bastante suave, gran longitud de las fases y poco más. De todas maneras, a estas alturas resulta muy complicado presentar algo original en lo que a plataformas se refiere.

Boke



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS OCEAN Electronics Arts

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 12

Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: Passwords
Megs: 8

Gráficos

Doble scroll de movimiento suave. Destacan las distintas formas que puede adoptar el personaje.

85

Música

El tema que suena acompaña bien la acción, pero es sólo uno para todo el juego y puede cansar.

80

Sonido FX

Aspecto más cuidado que el anterior. Cada uno de los 27 objetos cuenta con sus propios efectos de sonido.

87

Jugabilidad

La manejabilidad es total, sobre todo porque cada forma tiene movimientos propios (vuelo, salto, etc).

86

Adicción

En principio puede resultar difícil, pero los passwords y la enorme extensión mantienen alto el interés.

85

Total

Plataformas que recuerdan a cierto pez agente secreto. Presenta características similares con la novedad de las transformaciones.

85

Lo Mejor

Las 27 caras diferentes que puede presentar el protagonista.
La multitud de subfases escondidas.

Lo Peor

La dificultad a veces puede llegar a sacarte de tus casillas.





© 1994, Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. The Incredible Hulk and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved U.S. Gold Ltd. Units 2/3 Isford Way, Isford, Birmingham B6 7JX, England Tel: 021 625 3365. "SEGA", "MEGA DRIVE", "GAME GEAR" and "MASTER SYSTEM" are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. © 1994 SEGA Enterprises Limited. Nintendo's Super Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Screen Shots are from various formats and are illustrations of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.



LO M A S
NUEVO

EN LOS CONFINES DE LA GALAXIA

MEGA CD

La máquina imperial no se ha detenido. Los planetas en los que la Alianza ha encontrado cobijo alguna vez son atacados sin piedad por las tropas de asalto y los AT-AT Walkers. Entre las estrellas, los cazas TIE buscan el centro de la Rebelión para lanzar el ataque definitivo. Nada ha cambiado. La destrucción de la Estrella de la Muerte sólo ha supuesto un pequeño retraso en los planes del oscuro Emperador.

La Alianza Rebelde tiene las cosas difíciles. Sus escaramuzas con los imperiales han mermado las reservas de hombres y naves, y por eso buscan pilotos audaces, sin miedo a enfrentarse al Lado

Oscuro de la Fuerza. Pilotos que quieran sumergirse en una aventura a caballo entre la realidad Star Wars y la fantasía del videojuego. Pilotos como tú.

Desde este momento considérate miembro de un escuadrón rebelde. Tu nombre clave será Rookie 1 y tendrás que cumplir cualquier misión que se te ordene. Tu comandante se ha propuesto adiestrarte en el manejo de cuatro máquinas de guerra:

el T16 Skyhopper, los cazas Ala-X y Ala-A, y los Snowspeeder. Y a fe que vas a necesitar sus consejos.

Cada capítulo de esta fantástica historia es totalmente distinto al anterior. Varias fases de entrenamiento desembocan en combates a cara o cruz contra las fuerzas

STAR WARS **REBEL ASSAULT**



Entrenamiento

Flight Training



La primera fase te llevará por el interior de un estrecho cañón lleno de recovecos. Dos compañeros te marcarán el camino a seguir.



Después pasarás a las prácticas de tiro. Allí deberás tener cuidado con los altos del terreno y acertar cierto número de blancos.

Asteroids Training



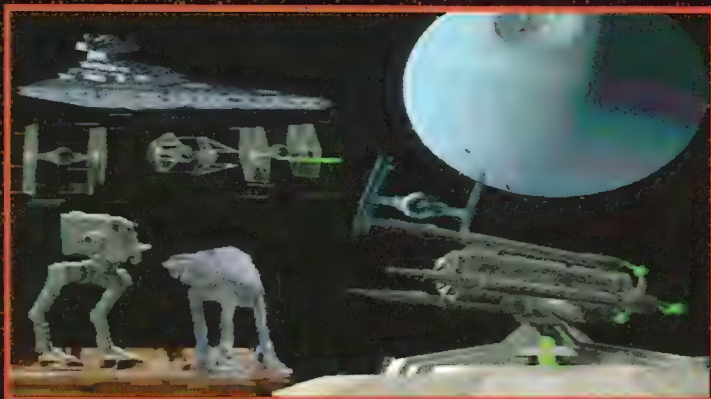
Siguiendo a tu jefe de escuadrón tendrás que viajar a través de un campo de asteroides disparando, y esquivando impactos.

Planet Kolaador



Esta es la prueba más difícil del entrenamiento. Te obligará a seguir a tu capitán maniobrando en el interior de un laberinto de piedra.

La aventura galáctica por antonomasia recogida en un CD en el que la calidad y las sorpresas están a la orden del día.



Contra naves de antología



Con ella realizarás la mayoría de las misiones de entrenamiento y los ataques directos a tierra. Su control se hace difícil debido a su gran envergadura. Es otra de las clásicas después del Ala-X.



Aparece en una fase vinculada al planeta Hoth. Igual que en la película, su misión será ayudarte a derrotar a los AT-AT Walkers. Aparece más como concesión a la película que como una nave más.



Rápido y manejable. Es la nave ideal para enfrentarse a situaciones que requieran gran facilidad de manejo. Entre los asteroides o en los pasajes estrechos se encuentra en su salsa.



El Ala-X es la nave más explotada de todo el juego. Con ella atacarás la Estrella de la Muerte y te desharás de un buen número de cazas enemigos. Es la más rápida y la que tiene mayor potencia de fuego.

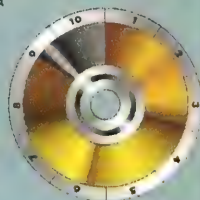


Lo mejor de la trilogía Star Wars en un compacto de lujo.

GRÁFICOS CD

Salvo algunas escenas digitalizadas directamente de la película, el resto del juego se compone de gráficos especialmente creados para la ocasión, con un realismo y una serie de detalles dignos de la galáctica saga.

En el lado negativo tenemos el reducido campo de visión y la pérdida de calidad que se aprecia, por la escasez de colores, en las digitalizaciones y las escenas de superficie.



SONIDO CD

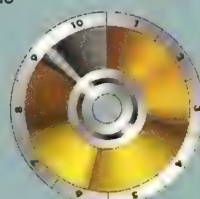
La banda sonora de la serie cinematográfica adorna perfectamente todas y cada una de las situaciones del juego, con toda la calidad que se podía esperar de un compacto. Sin duda, te hará sentirte parte del juego.

Además, los disparos, explosiones, voces, y demás efectos han sido desarrollados por Skywalker Sound, responsables del sonido de las películas.



MEMORIA CD

Estamos ante un CD fascinante. No sólo hemos podido comprobar las excelencias de un producto de la factoría Lucas, sino que éste realmente explota las características técnicas de una máquina como el CD. El sonido es de película, así como los gráficos, y si a ello le unimos el hecho de que todo está perfectamente sincronizado, únicamente queda reconocer que es de lo mejor para Mega CD.



LO MÁS

NUEVO

Tatooine

Star Destroyed Attack



Tu primera misión de combate te llevará a enfrentarte a un destructor estelar del Imperio. Tendrás que dar varias

pasadas destruyendo las torretas y luego disparar a las antenas de comunicación para inutilizarlas. Ojo a los TIE.

Tatooine Attack



Un enorme "rebaño" de AT Walkers dispuesto a artasar Tatooine será una de las misiones más agradecidas del juego. El riesgo es mínimo y, además, en las primeras pasadas es casi imposible fallar. Cuidado con la altura.

Tus primeras misiones de combate se desarrollan en el espacio del sistema Tatooine. Primero tendrás que inutilizar un Destructor Imperial, luego defender el planeta de una invasión por tierra, y finalmente perseguir cazas enemigos en un campo de meteoritos. Todas las misiones se llevan a cabo pilotando un X-Wing.

Asteroids Field



Lo mejor es no dejar testigos aunque haya que volar en un campo de asteroides para eliminarlos.

Hoth

Imperial Walkers



Seguro que nunca has visto de cerca una de estas máquinas. Tu Snowspeeder dará vueltas alrededor para que puedas destruirlas.

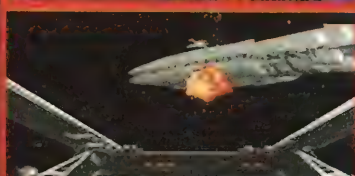
Storm Troopers



Una fase de pistola en la que, aparte de disparar, tendrás que tomar el camino correcto para no terminar en una emboscada. ¿Ves que calidad?

Esta es la fase más completa del juego por la variedad de situaciones y naves. Para abrir boca tendrás un duro enfrentamiento, pilotando un Snowspeeder, contra las más poderosas máquinas de asalto imperiales, los poderosos Walkers. Como en la película, hay que volver a la base a buscar el Ala X, para luego ir a proteger a los transportes en la evacuación de la base.

Protect Rebel Transport

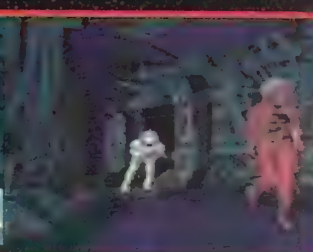
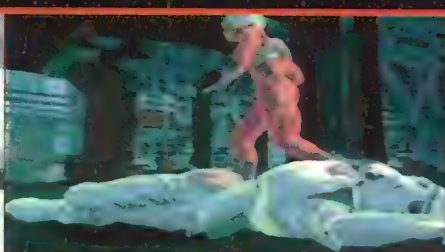
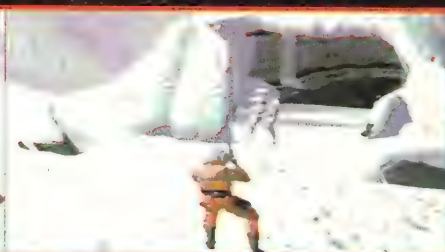


Si has conseguido salir de la base ahora te toca defender un convoy civil. Atento a los cazas imperiales que aparecen de cualquier sitio.

del emperador. En alguna ocasión sólo tendrás que limitarte a apuntar y disparar, en otras a pilotar, y en las más complicadas deberás demostrar a la vez tu habilidad como piloto y tu infalible puntería. Y mientras se irán alternando las perspectivas interior, exterior y aérea.

Escenas extraídas directamente de la trilogía cinematográfica Star Wars servirán de excusa para obligarte a desintegrar un Crucero Estelar, proteger un transporte de tropas, atacar AT-AT Walkers o perseguir cazas TIE en el interior de estrechas gargantas. Sin embargo, pocas veces te sentirás repitiendo la famosa trilogía de Lucas, la película sirve de introducción, pero no es el juego. La continua variedad de situaciones sabe mantener el interés del jugador muy alto, obligándole a seguir para ver lo que viene después.

Sabes que si superas con éxito tu preparación y si ningún caza TIE acaba con tu carrera, terminarás participando en un desigual combate contra la Estrella de la Muerte. Pero hay muchas cosas más, y para disfrutarlas sólo tienes que mantener el dedo en el gatillo, afinar la puntería y vigilar el rumbo de tu nave.



La Fuerza está en el compacto

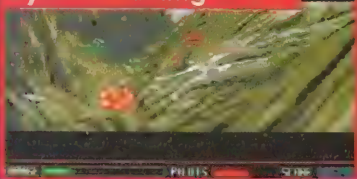
Este compacto tiene poco que ver con otros «Star Wars» que hayáis visto antes. En común encontraréis un alto nivel de jugabilidad y una extraordinaria calidad técnica. Y ya está. Pilotar las naves de guerra de la Alianza en las más variadas situaciones y disfrutar de una banda sonora capaz de haceros soñar con las estrellas es una posibilidad que ningún juego hasta ahora había ofrecido, y menos con la originalidad y perfecto planteamiento de este «Rebel Assault». Seguro que os gustará tanto como a mí en cuanto el estilo de juego se aproxime a vuestras preferencias.

Teniente Ripley



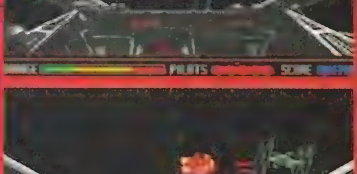
Estrella de la Muerte

Dyavin Training



Biancos simulados para practicar las situaciones que encontrarás en el ataque a la Estrella de la Muerte.

TIE Attack



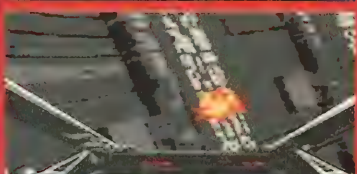
Aproximarse a la base imperial es más difícil de lo que crees. Los cazas saldrán a cortarte el camino y debes proteger a tu jefe de escuadrón.

Death Star Surface



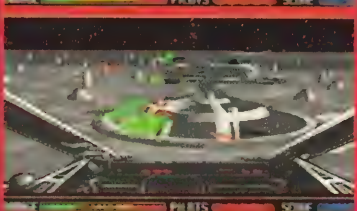
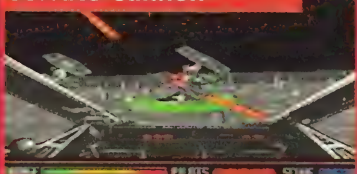
Las torretas de superficie pueden plantear muchos problemas al ataque. Hay que eliminarlas con un vuelo preciso.

Power Relays



El pasadizo que lleva hasta el corazón de la Estrella tiene una serie de tubos de energía que conviene destruir. Alínea tu puntería o perderás mucho tiempo.

Surface Cannon



Tenrás que dar varias pasadas para deshacerte de este enorme cañón. Atento a los cazas TIE.

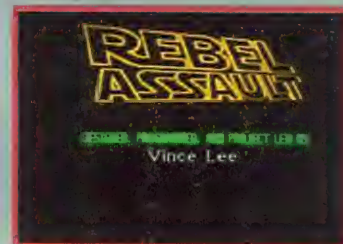
Death Star Trench



Estás a un paso del generador. Los estrechos pasillos están llenos de torretas y placas de energía te cortarán el paso. Pilota con cuidado.

Esta tira sirve para ilustrar la perfecta concepción gráfica del juego. La animación del personaje y el detallismo de los gráficos habla por sí sola. Una maravilla.

MEGA CD



SIMULADOR/ BEAT'EM-UP SEGA

Lucas Arts

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 15

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Gráficos

En alguna fase la escasez de colores convierte los decorados en un manchón. Pero la mayoría no podían ser más espectaculares.

88

Sonido

Genial. La banda sonora de John Williams y los efectos sonoros de Skywalker Sound os harán sentir parte activa de otra película.

93

Jugabilidad

Muy divertido y cómodo de manejo. La enorme variedad de situaciones consigue que nunca lleguéis a cansaros.

92

Adicción

Es tan atractivo y adictivo que puede hacerse corto. Para compensar tenéis tres niveles de dificultad: desde lo muy fácil a lo muy difícil.

92

Total

Un juego pensado para disfrutar de «Star Wars» desde una perspectiva muy diferente a los otros juegos basados en la serie.

92

Lo Mejor

- Desde la música a la ambientación.
- La habilidad con que se intercalan situaciones de la saga cinematográfica.
- No podréis separaros de él.

Lo Peor

- La falta de colores que se hace desesperante en ciertas fases.
- En algunas escenas el scroll es un poco brusco, pero muy poco.

LO MÁS

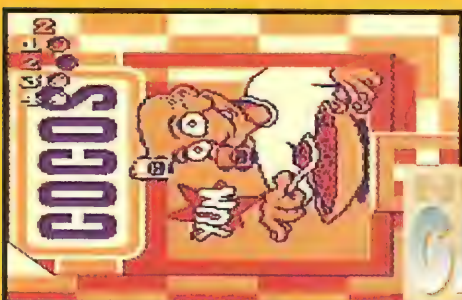
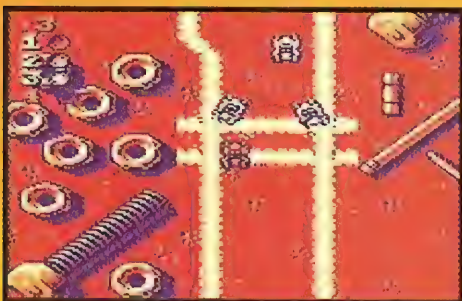
NUEVO

LO MICRO...
EN LA PORTÁTIL

Micro Machines

THE ORIGINAL

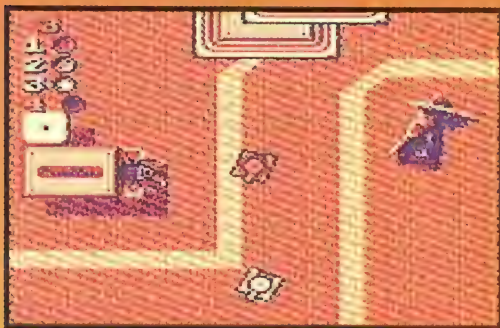
SCALE MINIATURES



Unos vehículos pequeños y muy divertidos han llegado a la portátil de Nintendo con todo lo que ello supone: locas carreras a bordo de lanchas motoras, jeeps, todoterrenos cuatro por cuatro, coches deportivos, fórmulas uno, tanques, helicópteros e incluso camiones que explotan cuando chocan entre sí.

Los circuitos donde se desarrollan estas locas carreras no pueden ser más originales y acertados. La bañera, el pupitre del colegio, un jardín, la playa, el suelo del garaje de papá, una mesa de billar (toque de distinción para las carreras de fórmula uno), la moqueta de la habitación de juguetes o la mesa del desayuno serán los escenarios donde podréis demostrar vuestras habilidades como pilotos de estas máquinas de bolsillo. Además de divertirnos como enanos disfrutaremos con los detalles de los circuitos y su increíble calidad gráfica, con una definición como nunca has visto en GB. Las opciones que presenta "Micromachines" son revolucionarias, pues se incluye la posibilidad de dos jugadores simultáneos ¡con una sola Game Boy! ¿Qué como puede ser eso?, pues haciendo que los vehículos aceleren por sí solos, dejando el control de la dirección en vuestras expertas manos. Un jugador utiliza el botón direccional y el otro los botones A y B. En esta modalidad podrás entrar en competición o en carrera individual. Si prefieres medirte con la propia Game Boy también tendrás dos posibilidades de juego, carrera uno contra uno o torneo, en este último modo dispones de tres vidas, que pueden ser cuatro si pasas la fase de bonus, once personajes entre los cuales elegir tu piloto y veinticuatro circuitos diferentes. Todo ello sin ningún peligro para tu integridad física por más castañazos que te des.



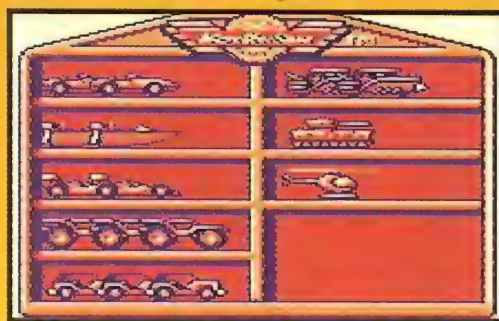


Cartuchos con jugabilidad y gráficos como «Micromachines» hacen muy grande a nuestra pequeña Game Boy.

¡Vaya pasada!

Con una calidad gráfica como la que presenta este programa de Ocean, sprites de tamaño adecuado a las características de la pantalla de Game Boy, circuitos de locura con detalles de increíble definición (patitos de goma, botes de aceite, cajas de cereales, rampas hechas con carpetas, y un largo etc.) y manteniendo los altos niveles de diversión y jugabilidad de versiones aparecidas para otras consolas, sólo puedo decir que me he encontrado con una de las mejores conversiones aparecidas nunca para la portátil de Nintendo. Una auténtica joya que no te puede faltar si eres usuario de la pequeña Game Boy.

Boke



Ocho vehículos y veinticuatro circuitos diferentes tiene este pequeña maravilla jugona. El lugar donde corre cada vehículo es el mismo, variando el trazado del circuito.



GAME BOY



ARCADE NINTENDO Ocean

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 24

Niveles de Dificultad: 1

Nº Continuac.: 0

Megas: 4

Gráficos

Excelente definición, originalidad en los circuitos. Incluso el scroll es suave.

93

Música

Suena más que correctamente en todas las carreras. No se puede pedir más a Game Boy.

87

Sonido FX

Otro de los aspectos con nota. Chirrido de ruedas, sonido de choque entre vehículos y mucho más.

91

Jugabilidad

Estos vehículos se manejan de maravilla, aunque para dos jugadores el control es más difícil.

90

Adicción

Cuando algo te divierte tanto como este cartucho, corres el peligro de sufrir hiperdiversión aguda.

92

Total

Uno de los mejores juegos para Game Boy. Diversión asegurada para mucho tiempo.

92

Lo Mejor

Todo el programa en general, no se escapa nada. Tnatos circuitos quee no podrás cansarte.

Lo Peor

Bueno, las pilas, que se gastan en pocos minutos, o casi. ¡Queremos pilas de duración infinita!

LO MÁS

NUEVO

RATÓN VAQUERO

AN AMERICAN TAIL

FIEVEL GOES WEST

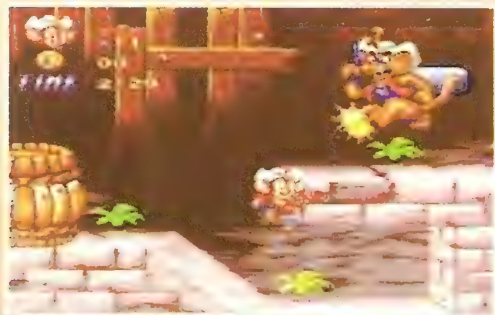
La familia Mousekewitz sufrió todo tipo de penalidades para emigrar desde la estepa rusa hasta Estados Unidos y hacer realidad el llamado "American Way of Life". Steven Spielberg se encargó de contarnoslo en una película que en nuestro país se tituló "Fievel y el nuevo mundo", y que como la mayoría de las buenas producciones tuvo una segunda parte, "Fievel va al Oeste", en la que se basa este nuevo cartucho plataformero para Super Nintendo.

Esta simpática familia de ratones rusos se ha visto tentada por la riqueza y prosperidad que el gato R. Waul les ha asegurado que encontrarán en el Oeste de U.S.A. Pero lo que no sospechan es que se trata de una trampa y que su verdadero destino será servir de aperitivo a un puñado de gatos hambrientos. Para fortuna de los

miembros de la familia, el benjamín de los Mousekewitz ha quedado libre y va a lanzarse a su rescate.

De esta forma, Fievel ha partido de la gran ciudad para atravesar los miles de kilómetros que le separan de su objetivo, y que en este cartucho se concretan en cinco fases que le conducirán hasta el salón donde R. Waul ha establecido su guarida. Pero como ocurre en los mejores westerns americanos, el camino hasta el salvaje Oeste está lleno de trampas, obstáculos y muchos mininos, a los que Fievel se tendrá que enfrentar armado con su pistola. Y es que, ¿dónde se ha visto a un intrépido vaquero sin un revólver que llevarse a las manos?

Por la cuenta que le trae, Fievel tampoco debe pasar por alto los "power-up's" que se hayan dispersos por todo el juego, en forma de símbolos de dólar que esconden potenciadores de disparo, ►





Malos de cine

Los personajes que en la película de Spielberg representaban el aspecto más salvaje y peligroso del viejo Oeste americano, aparecen aquí como los enemigos que Fievel debe derrotar para liberar a su familia. Les lidera el malvado R. Waul.



Una de las evocaciones más habituales del viejo Oeste es la de las típicas vagonetas de ferrocarril. A bordo de ellas, Fievel va a protagonizar una veloz huida en la que cada segundo es vital.



Esqueletos, buitres y serpientes. ¿Qué más se puede encontrar en el desierto? Pues un ratón muy valiente que no teme a ninguna de estas criaturas y se defiende de sus ataques con una pequeña pistola.

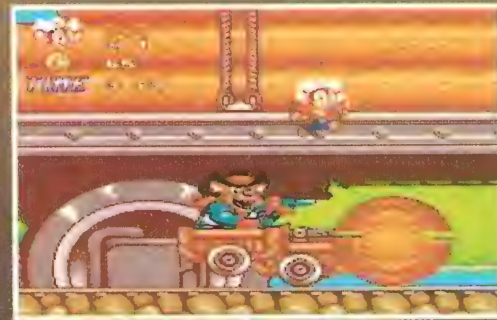


Bienvenido, forastero

Un nuevo dibu-personaje cinematográfico llega a los 16 bits de Nintendo, y es que parece que los dibujos animados no dejan de ser una fuente de inspiración para buenos cartuchos. En este caso, Fievel Mousekewitz os lleva al mejor y más bonito Oeste visto hasta la fecha.

Basta con decir que los gráficos son realmente impresionantes, con efecto de zoom, algo de Modo 7 y unos efectos de luces y sombras realmente preciosos. Quizás les ha salido un juego con un toque infantil y un poco fácil, pero toda la familia disfrutará con este ratoncillo.

Cruela de Vil



LO MÁS NUEVO



► vidas extra, monedas o corazones con los que rellenar su energía. Y es que este pequeño ratón va a necesitar de todas sus fuerzas para surcar el agua de las alcantarillas, dar velocidad a su vagoneta de tren, atravesar el árido desierto y, por si esto fuera poco, enfrentarse a los cinco aliados de R. Waul que intentarán atraparlo al final de cada fase.

Claro, que aquí estáis vosotros para convertirlos en unos audaces pistoleros dispuestos a plantar cara a todo el que se ponga por delante. Y si de paso lográis que la aventura de Fievel tenga un final tan feliz como el de la película en que se basa el cartucho, mucho mejor.



Sobrevivir en el Oeste

Hay ciertos objetos que Fievel no debe pasar por alto si quiere culminar con éxito su misión. Las balas, tanto las normales como las de agua, potencian los disparos de la pistola de nuestro protagonista; las estrellas le hacen momentáneamente invulnerable, y el perro que veis bajo estas líneas sirve para que Fievel continúe a partir de ese punto si pierde una de sus vidas.



SUPER NINTENDO



**ACCIÓN
VIRGIN
Hudson Soft**

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 0

Continuaciones: 3

Megas: 8

Gráficos

Excelentemente realizados, con un colorido digno de la película y una gran variedad de situaciones.

87

Música

Las melodías no desentonan en el nivel general del juego, y le acompañan con mérito.

81

Sonido FX

Lo bastante eficaces y bien plasmados como para no desmerecer, aunque tampoco abundan.

81

Jugabilidad

Fievel resulta un ratoncillo simpático que se controla con facilidad tanto a la hora de disparar como de saltar.

86

Adicción

Aunque está destinado a un público infantil, resulta entretenido por la variedad de situaciones y enemigos.

84

Total

El mejor Oeste con todos sus ingredientes (buenos, feos y malos incluidos) en una excelente conversión del film de Spielberg.

85

Lo Mejor

- La similitud al guión de la película.
- La variedad de situaciones.
- Algunos enemigos finales son geniales, como el águila gigante.

Lo Peor

- Se echa de menos una mayor dificultad general en todo el juego.



Nombre en clave:

GOLGO 13.

Profesión:

asesino a sueldo.

Nunca mata por deporte pero si tu nombre aparece en su lista de objetivos, considérate muerto.



P.V.P.
2.995 -pts.

Disponibles
a partir del
7 de Septiembre



P.V.P.
1.995 -pts.

Descubre el mundo de
RUMIKO TAKAHASHI,
la auténtica
superstar
del Manga

Aterrizza ahora en el siglo 21

Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- El Puño de la Estrella del Norte
- DominionTank Police (Actos I y II)
- Venus Wars
- Urotsukidoji
- 3X3 Ojos (1ª Parte)
- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police (Actos III y IV)
- Urotsukidoji II
- Judge
- Ultimate Teacher
- 3X3 Ojos (2ª Parte)
- Wicked City
- Alita
- Doomed Megalopolis, 2
- La heroica leyenda de Arislan (1ª Parte)
- Proyecto Ako
- RG Veda
- Odín



P.V.P.
2.995 -pts.

Disponibles a partir del
7 de Septiembre

Descubre el
apasionante final
de la saga Macross II.

El futuro ya está aquí!!

Completa tu ANIME-COLECCIÓN:

- | | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Colección Dragon Ball • La Leyenda del Dragon Xeron • la Bella Durmiente en el Castillo del Mal • Aventura Mística • Garlick Junior Inmortal • El Más Fuerte • La Super Batalla | <ul style="list-style-type: none"> • El Super Guerrero • Los Mejores Rivalos • Guerreros de Fuerza Ilimitada • Macross II Episodios (1y2) • Robot Carnival • Los Caballeros del Zodiaco • Bubblegum Crisis | <ul style="list-style-type: none"> • Ranma 1/2 buscando a Shampoo de desesperadamente • Macross II (actos 3 y 4) • Kimagure Orange Road "Una difícil elección" • Nadia • Bubblegum Crisis 2 y 3 |
|---|---|--|

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L.



MANGA FILMS S. L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17



LO MÁS

NUEVO

MEGA DRIVE

**PEQUEÑO REY
DE LA JUNGLA**

The

Jungle Book

Nuestra historia, o mejor dicho, la de este cartucho para Mega Drive, comienza igual que lo hacía la obra de Kipling y la película de Disney, cuando la pantera Baghera descubre un bebé abandonado en medio de la jungla hindú. Criado por una manada de lobos, llega el momento en que Mowgli debe iniciar un largo camino hacia la aldea de los hombres ante la amenaza de la llegada de Shere Khan, quien pretende acabar con él. La razón: el tigre sólo teme al fuego y tiene miedo de que Mowgli lleve su secreto a la jungla.

Pero hay más personajes (es decir, animales) implicados en la historia. La serpiente Kaa, cuya obsesión es saciar su apetito a costa de Mowgli; el Rey Louie, un chimpancé medio loco que también persigue el secreto del fuego; la Patrulla de la Selva al mando del coronel Hatie, que servirá al protagonista de transporte; el oso Baloo, que le transportará por el agua; y un sinfín de monos molestos, serpientes venenosas y demás fauna salvaje.

Mowgli comenzará cada una de las diez fases con el objetivo concreto de recolectar un mínimo de ocho diamantes. Sólo con ellos la pantera Baghera le conducirá hasta la siguiente etapa, y nuestro protagonista podrá acercarse de este modo a su destino final, el gran enfrentamiento con el temible Shere Khan.

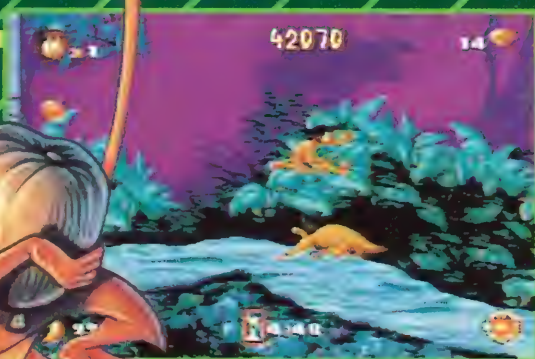
Claro que antes de ello el cachorro humano tendrá que efectuar los saltos propios de todo cartucho plataformero que se precie. Además, Mowgli se valdrá de las lianas para avanzar por la selva, mientras dispara contra sus adversarios o salta sobre ellos. Cualquiera de estas dos opciones será válida y efectiva para acabar con monos, serpientes, osos hormigueros, pirañas y demás bichitos. Y por si no bastara con esto, aquí estáis vosotros, que seguro que sois unos ases del pad y no tenéis ningún miedo a Shere Khan, por muy feroz que sea.



El retorno del coronel Hatie ondea la bandera que os servirá de inicio si perdéis una vida.



La serpiente Kaa va a tratar de hipnotizaros. Resistid por todos los medios a sus poderes.



MOGWII REACTS
TO HIS JOURNEY
TO FIND
THE HAI VILLAGE



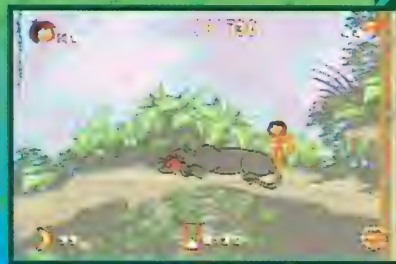
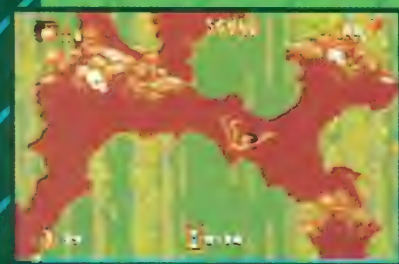
MOGWII REACTS
TO THE GREAT
WINDS OF THE
HAI VILLAGE



THE HAI VILLAGE
FIND THE HAI
COWS THROUGH
THE JUNGLE



MOGWII REACTS
TO THE HAI
COWS FINISH
HIS JOURNEY
ALONG THE RIVER



MOGWII MUST FIND
THE KING LOUIE AT THE
TOP OF THE HAI VILLAGE



MOGWII MUST FIND
THE KING LOUIE AT THE
TOP OF THE HAI VILLAGE

Todos los personajes del Libro de la Selva se dan cita en tu Mega Drive para acompañarte en una de las aventuras más emocionantes y divertidas del mágico mundo Disney.

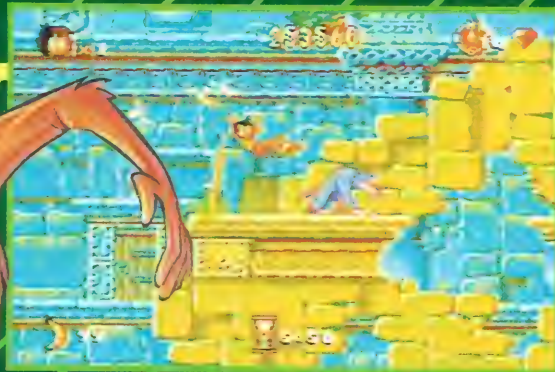
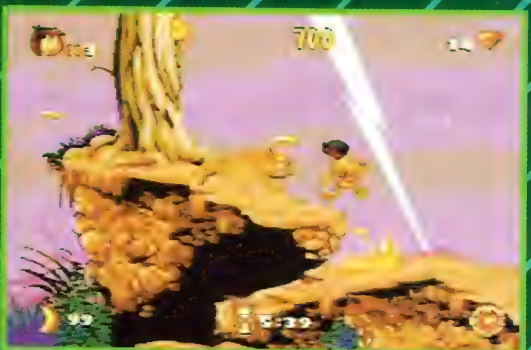
Final feliz

Cuando Mowgli tenga en su poder los diamantes requeridos y encuentre a Baghera, logrará pasar de nivel. Además, si posee 15 joyas podrá acceder a una fase de bonus.

Si recorriste con éxito el río, Baloo aparecerá para arrojaros un montón de items. Sólo tendréis que saltar a por ellos.

El número de diamantes a recoger varía según el nivel de dificultad en el que jugéis, oscilando entre 8 y 15 joyas.

LO MÁS NUEVO



Si la agilidad no es una de tus virtudes, prepárate, porque con Mowgli podrás trepar por los árboles, saltar y volar de liana en liana.

Qué jungla más "mona"

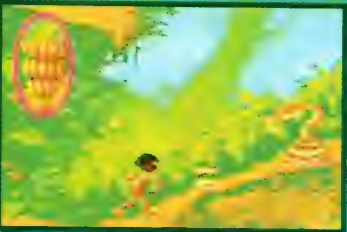
Virgin y Disney Software han creado un juego que no desmerece nada la película en que se basa. Si habéis visto el largometraje, no echaréis en falta ninguno de sus elementos. Las mismas melodías que no pierden ni una pizca de su genialidad, los mismos personajes, y un protagonista con tal riqueza de movimientos que os dará la impresión de que se desplaza solo.

Una vez más, la magia de Disney se ha plasmado con éxito en un juego de plataformas precioso de ver y divertido de jugar. Conectar «The Jungle Book» en vuestra Mega Drive significará adentraros en un paraíso de jugabilidad, entretenimiento y trabajo bien hecho.

Cruela de Vil



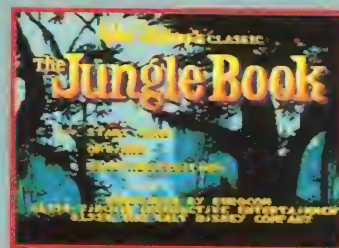
La Naturaleza os los da...



- El racimo de plátanos os permite lanzar dos bananas al mismo tiempo.
- Los cocos y los boomerangs os facilitan dos nuevos y poderosos tipos de armas arrojadas.
- La brújula os señala dónde podéis encontrar diamantes.
- La mascaró os hace invulnerables durante un corto periodo de tiempo.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS VIRGIN Disney Software

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 3

Megas: 16

Gráficos

Riqueza gráfica para unos decorados excelentemente concebidos y unos sprites perfectamente animados.

90

Música

Las melodías más famosas de la película de Disney vuelven a acompañar a Mowgli por la selva hindú.

89

Sonido FX

Un amplio repertorio de efectos tan bien plasmados que os dará la sensación de estar en la propia selva.

87

Jugabilidad

La variedad de disparos y la riqueza de movimientos se ven acompañados por la facilidad de realizarlos.

89

Adicción

Situaciones que gustarán a los fanáticos de Disney, los forofos de las plataformas y al resto de la población.

88

Total

La selva más divertida para una de las ofertas plataformas más geniales que pueden presentar los 16 bits de Sega.

89

Lo Mejor

- La variedad de acciones a realizar.
- La riqueza de movimientos de Mowgli: elegantes y contundentes.
- Poder ver a los personajes del film.

Lo Peor

- Perder una vida por que se acabe el tiempo sienta realmente mal, y sobre todo si habéis conseguido llegar al enemigo final de fase.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBODOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIE

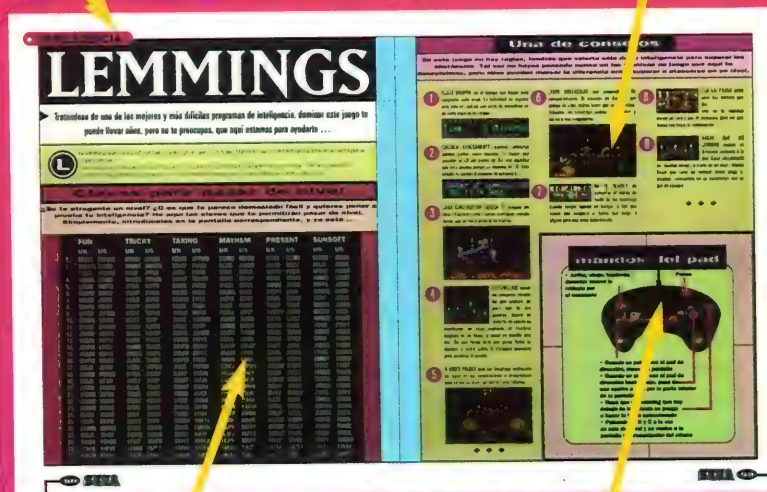
**¡EXCLUSIVAMENTE PARA
MEGAJUGONES!**

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passwords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco,
¡¡PÍDENOSLO!!

**SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA
GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIE**

Nombre y Apellidos:.....
Dirección:.....
Localidad:..... Provincia:.....
Código Postal:..... Teléfono:.....

- ☐ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
☐ Enviádmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
☐ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TS Número
Fecha de caducidad:

**PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL
TELÉFONO: (91) 654 61 64 6 ENVIAD EL
CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72**

Envía este cupón a: Hobby Póst C/ Ciruelos, 4
San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

**GUÍA OFICIAL
SEGA**

**MEGA DRIVE
Trucos y ayudas**



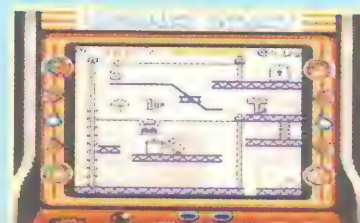
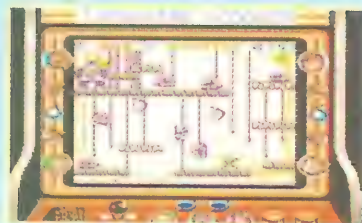
P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

LO MÁS
NUEVO

GAME BOY

CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS



Un gorila con cara de pocos amigos se convirtió en el 81 en protagonista del primer arcade que manufacturaba Nintendo. Facilito de gráficos y mecánica, «Donkey Kong» atrajo la atención de casi todos los que estaban en edad de jugar a las maquinitas. El reto que se les proponía era rescatar a la princesa de las garras de Kong, manejando a un achaparrado y bigotudo hombrecito que luego

daría mucho que hablar.

Las habilidades de este Mario estaban limitadas a un salto nada atlético y a trepar por escaleras y lianas. Por contra, el gorila era un candidato de primera para ser campeón de lanzamiento de barriles. Con el tiempo el juego pasó a consolas en varias versiones para

NES y, por fin, a Game Boy en un cartucho muy mejorado.

Para empezar, goza del privilegio de ser el primer cartucho enteramente para Super Game Boy, con marco propio incluido, en el que el color y las nuevas habilidades de Mario se acercan a los gustos modernos. Además os encontráis ante un juego en el que se han respetado muchos aspectos del clásico, pero que ha sido sustancialmente remozado. Las fases preliminares son iguales que las primeras del arcade, pura habilidad. Pero más adelante las cosas se complican, planteándose difíciles puzzles con tres elementos básicos: Mario, una llave y la puerta que le separa de la dama. Cada tres fases aparece el gorila como enemigo final, en una de las escenas clásicas de la recreativa o de NES.

Resumiendo, más divertido que nunca y mucho más atractivo.





Como veis, Mario ha ganado un montón de movilidad desde la primera recreativa hasta ahora. Puede hacer casi de todo, incluidos unos graciosos saltos acrobáticos a lo Hugo Sánchez.



Las fases se vuelven cada vez más complicadas hasta el punto de llegar a pensar que es imposible completarlas.



Para que no os quedéis colgados, el juego os ofrece la posibilidad de salvar tres partidas distintas gracias a una pila.

Un cartucho para exigentes

Dicen que cuando hay luna llena los gorilas se enfurecen y se golpean el pecho. Pero para que nuestro gorila se enfurezca, no hace falta ningún tipo de luna. Con plantarle cara, Kong se pondrá a rabiar y nosotros disfrutaremos de un juego genial basado en la simpleza argumental y gráfica. Una simpleza que, eso sí, poco tiene que ver con las situaciones en las que se verá envuelto el jugador.

Sin duda, lo mejor de «Donkey Kong» es la apasionante mezcla de habilidad e inteligencia que se nos plantea en la mayoría de las fases. Una combinación ideal para elevar la jugabilidad y la adicción a cotas increíbles, con lo cual se consigue que este juego sea de los que pueden durar por los siglos de los siglos.

Teniente Ripley



Y también tiene Bonus

En cada fase hay tres objetos: un paraguas, un sombrero y una especie de piruleta. Cogiendo los tres cosas accederéis a una de estas dos fases de bonus, la superior se presenta como una tragaperras y la inferior como una ruleta. En ambos casos el premio consiste en vidas extra.



GAME BOY



PLATAFORMAS/INTELIG. NINTENDO Nintendo

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: Más de 100

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Grabar

Megas: 4

Gráficos

Buen colorido para el SGB. Aunque lo mejor es la gran cantidad de animaciones de un Mario diminuto.

86

Música

Las melodías son dinámicas, rápidas y simpáticas. Tienen gran variedad y no cansan.

85

Sonido FX

Algunos efectos sonoros han sido rescatados de los primeros tiempos. Y son más que apropiados.

84

Jugabilidad

Puedes atascarte y desesperarte, pero nunca será porque Mario sea incontrolable.

89

Adicción

Es larguísimo y la pila ayuda a no ver siempre las mismas fases. Es el juego ideal para llevarlo siempre.

90

Total

La interesante mezcla de habilidad e inteligencia hacen de este cartucho un título atractivo desde cualquier punto de vista.

88

Lo Mejor

- Un juego largo con una pila que vale un tesoro.
- Habrá fases que te hagan devanarte el cerebro, pero nunca más de la cuenta.

Lo Peor

- Perder los nervios.
- Cuando te quedas sin vidas, hay que comenzar desde la última subfase completa.

LO M A S

NUEVO



UN ACTOR CON MUCHAS PLUMAS

Daffy Duck in Hollywood

Como Meca del Cine, Hollywood es el lugar en el que casi todos los actores desean triunfar. Y si encima pueden alcanzar uno de los codiciados Oscars que se conceden anualmente, pues mejor que mejor. Ahora bien, si Sarita Montiel o, más recientemente, Antonio Banderas han triunfado allí, ¿por qué no iba a hacerlo un actor del renombre y la categoría del Pato Lucas?






En este cartucho el conocido personaje de la Warner no sólo tendrá que demostrar sus dotes interpretativas, sino que además deberá recuperar una estatuilla que ha sido robada. Y para ello, nada mejor que adentrarse en el efectivo mundo de las plataformas.

SEGA
MASTER SYSTEM

Claro que donde hay plataformas siempre hay saltos complicados, abismos que salvar y numerosos enemigos, que en esta ocasión toman la forma de furiosos perros supervivientes de la cultura azteca o la de sobrenaturales habitantes de un tétrico cementerio. Naturalmente nuestro emplumado protagonista no va a estar indefenso, ya que cuenta con una pistola de burbujas cuyos disparos podrá potenciar si recoge unos "power up's". Éstos aparecen en forma de burbujas, aunque algunas de ellas esconden otras sorpresas, como vidas extra o unas letras que os otorgarán otra vida si lográis componer el nombre de "Daffy Duck". Otro elemento a tener en cuenta en estas plataformas cinematográficas son las varitas mágicas que se transforman en una especie de ángel de la guarda, de tal manera que si Lucas es alcanzado por un enemigo perderá a su guardián en vez de una vida.

Con todos estos alicientes, ahora sólo queda que os pongáis a los mandos de vuestra consola para dirigir la búsqueda de Lucas y evitar por todos los medios que en la pantalla salga la frase más famosa de la Warner: ¡Esto es todo, amigos!



 x 00 = 0300000
 x 00 = 0300000
 x 00 = 0000000
 01068660
 00  00

Al final de cada nivel, obtendréis una recompensa por los items, diamantes y letras que hayáis recolectado entre salto y salto.



En el desierto debéis tener mucho cuidado con el árido clima. Veréis cómo los torbellinos son tan peligrosos como los enemigos armados.



La varita mágica otorga a Lucas un deseo en forma de conciencia alada. Si le rozan sus enemigos, perderá el hadita en vez de la vida.



El Pato Lucas posee unas habilidades nada despreciables. Además de correr, saltar o disparar, puede colgarse de ciertas plataformas.



Plataformas de cine

Sega se ha lanzado a llevar a los 8 bits su visión de las aventuras del pato Lucas. Y claro, cuando un personaje tan conocido se pasa a cualquier consola, lo importante es que no pierda en el trasvase las características que le han hecho famoso.

El caso es que Lucas está excelentemente animado y conserva en este juego de 4 megas toda la ironía y sentido del humor que poseía en los dibujos de la Warner. Además de estas virtudes, viene arropado por una concepción y desarrollo del juego que gustará y, lo fundamental, divertirá.

Cruela de Vil



MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS SEGA Probe

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 4

Gráficos

Los escenarios están bien tratados y el Pato Lucas posee una gran riqueza de movimientos y opciones.

83

Música

Un cierto fondillo metálico para un repertorio de melodías con la sintonía de la Warner como base.

75

Sonido FX

El aspecto más flojo del cartucho, ya que sólo posee unos mediocres simulacros de disparos.

60

Jugabilidad

Quitando algunos "saltos de fe" el cartucho es fácil de controlar y con él pasaréis un buen rato.

81

Adicción

Plataformas de las de siempre, con el aliciente y el tirón de un protagonista más que famoso.

82

Total

Basándose en los clásicos "cartoons" de la Warner, Sega ha realizado un cartucho tan alocado y divertido como Lucas.

82

Lo Mejor

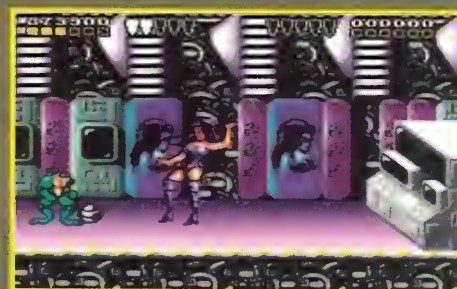
- El sprite de Lucas, excelentemente animado y con una gran variedad de expresiones y movimientos.

Lo Peor

- Que algún adversario se nos quede "descolgado" por una de las fases y no consigamos localizarlo.

LO M Á S

NUEVO



BATTLETOADS and Double Dragon

UN QUINTETO DE LUJO

RENTAL
SUPER NINTENDO



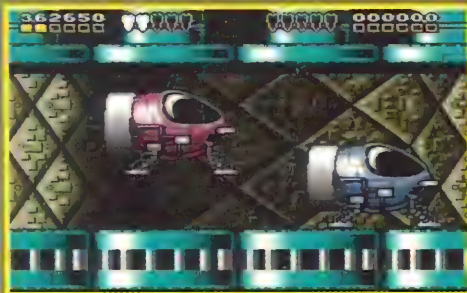
Al igual que sucede en el cine e incluso en el fútbol, las compañías de videojuegos a veces reúnen en un mismo cartucho a dos o más personajes cuyas trayectorias, en principio, poco o nada tienen que ver, con el fin de ofrecer una historia más llamativa y atrayente.

Así, nos vienen a la mente títulos como «Robocop vs Terminator» o el propio «Alien vs Predator».

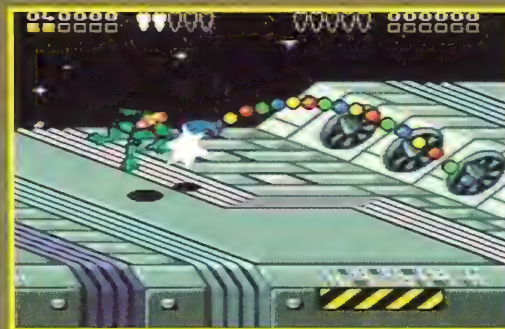
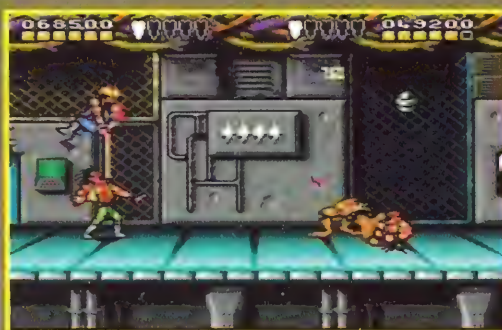
En esta ocasión, y pese a ser un cartucho que pertenece a este subgénero de las "uniones", contiene dos características que le diferencian de los ejemplos citados. En primer lugar, los personajes están tomados de otros juegos, y no del cine o los dibujos animados. Por otro lado, no estamos ante un enfrentamiento directo, sino ante una alianza. El resultado es este «Battletoads and Double Dragon», el último lanzamiento en España del grupo de programación Rare Ltd, el reciente y flamante fichaje de Nintendo para su Ultra 64.

Rare ha recogido a cinco de los personajes más famosos de la historia de las consolas, para introducirlos en la aventura que ellos más conocen: la acción y el "mamporreo" continuo contra infinidad de enemigos, ►





Dos estilos de lucha muy diferentes, el de las Battletoads y el de los gemelos Billy y Jimmy, se dan la mano en este nuevo cartucho realizado por Rare Ltd.

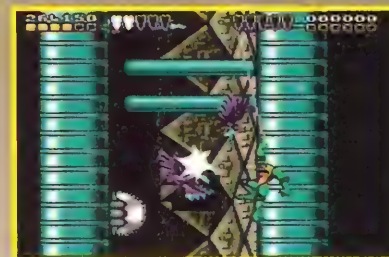
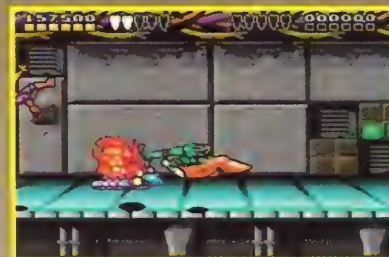
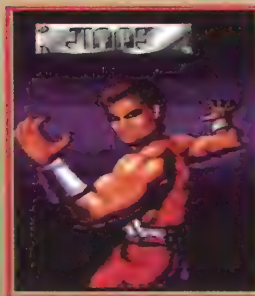


Uno de los apartados más curiosos del juego, es una fase casi idéntica al mítico «Asteroids». Sin duda, un gran homenaje de Rare a este divertido y veterano juego.

5 expertos luchadores



Es difícil adjudicar el protagonismo a cualquiera de estos veteranos luchadores. Por eso, lo mejor es escoger a dos de ellos (con la ayuda de un amigo) y embarcarlos en una feroz batalla contra las fuerzas de la malvada Dark Queen. Y... ¡que no os pase nada!



LO M Á S

NUEVO

Buen trabajo de Rare

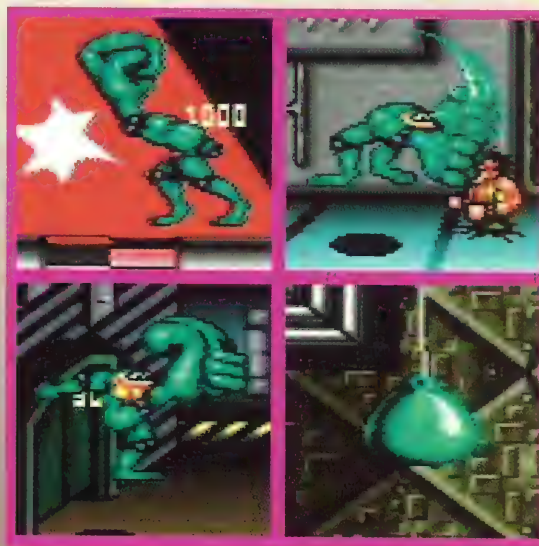
No es mala la idea de unir a estos cinco personajes en una misma aventura. La pena es que algunos aspectos gráficos han sufrido la consecuencia de incluir a tantos personajes, sobre todo en lo referente a la definición, el tamaño y la animación de los sprites.

Sin embargo, el cartucho ofrece buenas dosis de acción y una variedad de fases y enemigos propia de los juegos de este equipo de programación. Además, su notable dificultad augura un largo tiempo hasta la conclusión del cartucho, lo cual siempre es un aliciente. En fin, totalmente recomendable para los fans de la acción y de los retos difíciles.

Lolocop



Nada menos que las Battletoads y el dúo legendario conocido como Double Dragon en un mismo cartucho. La acción está asegurada.



Golpe por golpe

Una vez más, Rare ha incluido un extraordinario y divertido repertorio de golpes para cada luchador. Aquí tenéis a nuestro amigo Zitz en una buena demostración.

► dentro de un recorrido ya previsto. Claro que las aventuras de las Battletoads de anteriores ocasiones distan bastante de los derroteros que han llevado los gemelos Billy y Jimmy en sus diferentes correrías. De ahí que se haya realizado una mezcla en la que aparece la pura acción de dos jugadores, propia de los cartuchos «Double Dragon», con la variedad de fases y el sentido del humor característico de las divertidas ranas. De este modo, os encontraréis con fases en las que sólo es necesario golpear a los mil y un enemigos que aparecen a lo largo de un desarrollo horizontal, con otras de scroll vertical, con alguna protagonizada por las famosas motojets de las Battletoads y hasta con una idéntica al legendario «Asteroids». En ellas participaréis 1 ó 2 jugadores, eligiendo a cualquiera de los cinco protagonistas. Y por supuesto, la dificultad propia de los juegos de Rare se deja notar, ¡y de qué manera!

SUPER NINTENDO



ACCIÓN TRADEWEST Rare Ltd

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 0

Continuaciones: 3

Megas: 8

Gráficos

La utilización del scroll es notable pero los personajes son algo pequeños y la animación es irregular.

80

Música

Bastante apropiada, original y poco propensa a hacerse pesada. Un buen repertorio.

84

Sonido FX

De lo mejorcito del juego. Contundente y brillante, aunque en ocasiones algo repetitivo.

86

Jugabilidad

Como es de esperar, alta, y más con la variedad de fases. Aunque la dificultad puede hacerte desesperar.

86

Adicción

Precisamente la dificultad juega una buena baza en este parámetro, siempre y cuando seáis pacientes.

84

Total

Un completo juego de acción al que sólo le falta una mayor calidad gráfica para ser uno de los grandes.

84

Lo Mejor

- La variedad en las fases.
- Los cinco personajes.

Lo Peor

- El tamaño y la definición de los personajes.
- Para los menos hábiles, la dificultad.

Si no te compras



este mes, vas a pasar un verano terrible. Sudarás, te morderás las uñas, te saldrá un herpes y empezarás a sentirte identificado con los culebrones.

Pero si esperas al 1 de Septiembre y te compras el último Nintendo Acción ¡TACHÁN TACHÁN! verás nuestra portada exclusiva de POWER RANGERS y... te subirá la temperatura otra vez, te pegarás a la tele para ver la serie y creerás que esto del verano ya ha terminado. Por lo refrescante.

LO MÁS

NUEVO

MEGA CD

EL JUEGO OFICIAL EN CD



Con cierto retraso llega a nuestro país esta nueva versión de «World Cup USA». Tras aparecer en todos los formatos de Sega y Nintendo (con excepción de NES), el juego oficial de la pasada Copa del Mundo USA '94 prueba fortuna en formato CD. Básicamente el juego sigue siendo el mismo que vimos en Mega Drive, pues no en vano es también propiedad de la veterana U.S. Gold y el equipo de programación vuelve a ser Tiertex.

Para refrescaros la memoria a los más despistados, recordaros que «World Cup USA» es un excelente programa de fútbol muy similar al legendario «Sensible Soccer» en la utilización de la perspectiva frontal aérea, pero con una mayor calidad gráfica, sobre todo en el tamaño y la animación de los jugadores. La mayor virtud de «World Cup USA» radica en su gran jugabilidad, conseguida gracias a la

simplificación del control del juego (prácticamente se puede disputar un partido con la utilización de un solo botón), y al hecho de utilizar una perspectiva que permite ver gran parte del terreno del juego, y que por tanto facilita las combinaciones en equipo. Además, el inmenso repertorio de opciones permite personalizar el juego a la medida de cada jugador, pudiendo elegir la dificultad, el reglamento y las condiciones de cada partido, así como todo tipo de combinaciones tácticas y técnicas.

Sin embargo, todo esto es algo que ya pudimos comprobar en las versiones anteriores. De ahí que lo más interesante de este compacto, aparte obviamente de la propia calidad del juego, se encuentre en las novedades que incluye. La más significativa es la introducción de una especie de «Trivial» con preguntas relacionadas con los mundiales de fútbol. Toda una agradable sorpresa que aporta cierta originalidad al programa. Las otras novedades se centran en las innovaciones técnicas, con algunos efectos visuales realmente interesantes en determinados apartados del juego, y la utilización de una completa banda sonora de 1 hora de duración, que incluye dos temas del grupo de rock alemán Scorpions.

Sin duda, la compañía U.S. Gold ha querido ofrecer a los usuarios de Mega CD «algo más» de lo ya visto con esta nueva versión de su «World Cup USA». Y a fe que lo ha conseguido.



**WorldCup
USA 94**

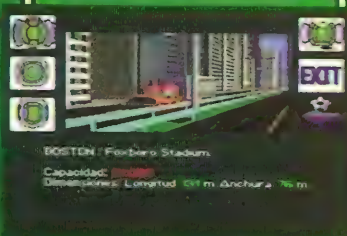
WorldCup USA 94



**Official
Licensed
Product**



Todo un lujo gráfico



Una de las novedades de este nuevo «World Cup USA» es la posibilidad de ver los estadios en los que se ha disputado el Mundial, con todo tipo de datos referentes a su historia. Aquí se han utilizado una serie de efectos gráficos realmente impactantes, como son rotaciones, acercamientos y perfectas digitalizaciones.

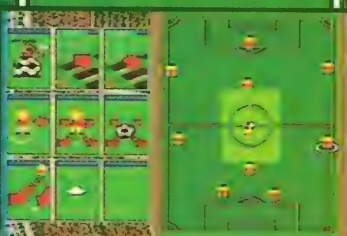
Las opciones de siempre



«World Cup USA» en versión CD presenta prácticamente las mismas opciones que sus antecesores. De este modo podréis confeccionar las condiciones de los encuentros a vuestra medida, desde la variación de las reglas de juego hasta la dificultad y la rapidez. Es decir, un completo repertorio.

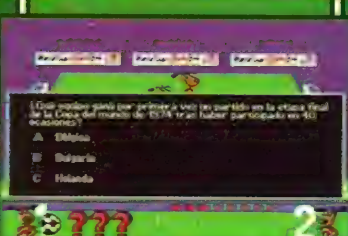
Este «World Cup USA» está destinado a todo tipo de jugadores, pues contiene una gran variedad de opciones y se controla con un solo botón.

Más y más tácticas



De nuevo nos encontramos con todo tipo de posibilidades tácticas, capaces de marear al mejor entrenador. El juego nos ofrece colocar a nuestros jugadores en la zona del campo que deseemos, así como disponer de tácticas predeterminadas. Además, esta versión presenta jugadas ensayadas a balón parado.

Un divertido "Trivial"



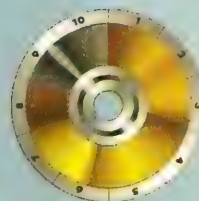
Probablemente ésta es la novedad más interesante de todo el juego. US Gold nos ha obsequiado con un divertido Trivial en el que todas las preguntas están relacionadas con la historia de los mundiales. Un detalle original que permite la participación de 1 ó 2 jugadores en una prueba de memoria y cultura.



Jugosas mejoras respecto al cartucho de Mega Drive.

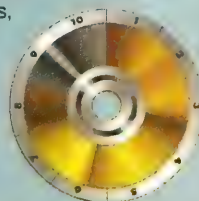
GRÁFICOS CD

Pese a que se han introducido interesantes mejoras en este apartado, ninguna de ellas influye directamente en el juego. Una de las novedades más notables consiste en una opción en la que podemos ver todos los estadios que han dado cobijo al pasado Mundial, con excelentes digitalizaciones, acercamientos y rotaciones. Estas últimas también aparecen en la edición de equipos.



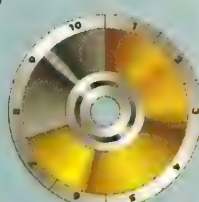
SONIDO CD

El programa contiene una banda sonora de aproximadamente 1 hora de duración, lo que le equipara con los mejores juegos de Mega CD. La música consiste en diversas melodías creadas por Tiertex para el juego, con buenos arreglos y una aceptable producción. Además, se han incluido dos temas del grupo de rock alemán Scorpions, que se encargan de poner la nota «dura» al juego.



MEMORIA CD

Obviamente, el juego en sí apenas ha aumentado su memoria, sin embargo, algunas opciones y modos de juego han aprovechado en parte la mayor capacidad del CD. La opción de visionar todos los campos utilizados en el Mundial y el modo de juego Trivial, así como el resto de las mejoras técnicas ya comentadas, componen el aumento de memoria con respecto al cartucho.



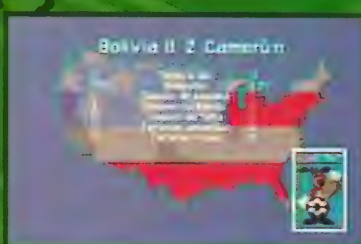
LO MÁS

NUEVO

La jugabilidad que presenta «World Cup USA» está fuera de toda duda. Prácticamente con la utilización de un solo botón, podréis disputar un partido, e incluso ganarlo.



A parte de disfrutar jugando, con este CD podréis probar vuestros conocimientos futbolísticos y ver las sedes del pasado Mundial USA'94.



¡Penalty, árbitro!



Al igual que sucedía en las anteriores versiones, la ejecución de los penalties presenta este aspecto tan espectacular que podréis ver en la pantalla. Ahora bien, llegar a dominar la técnica de lanzamiento no es nada sencillo, pero para eso tenéis una pertinente opción que permite practicar esta crucial jugada.

Más fútbol para el Mega CD

Quizá la mejor lectura que se puede extraer de este nuevo lanzamiento es que el usuario de Mega CD ya dispone de los tres mejores programas de fútbol que han salido para consola. Han tardado en salir, pero ya no hay excusa para no tener en vuestra jugoteca al menos uno de ellos.

En cuanto al juego en sí, destacar que estamos ante el mismo programa de Mega Drive, con ciertas mejoras técnicas en lo referente al apartado visual, que no influyen en su desarrollo. Además, la inclusión del modo de juego Trivial no deja de ser, cuando menos, curiosa y original.

Lolocop



MEGA CD



DEPORTIVO
U.S. GOLD
Tiertex

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 0

Nº de fases: Torneos

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Salvar

Gráficos

Buen aspecto general en el propio juego y algunos detalles de mérito en las opciones, con excelentes efectos visuales.

89

Sonido

Algo mejorado con respecto a la versión MD, gracias a un sonido ambiente más nítido y variado.

89

Jugabilidad

La simplicidad en el control y la posibilidad de ajustar la dificultad no ofrecen duda, pero a veces jugar contra la máquina es desesperante.

91

Adicción

La duración está garantizada gracias a la posibilidad de organizar torneos y a la participación de varios jugadores.

90

Total

Una completa secuela para Mega CD de «World Cup USA», con todas las virtudes de la anterior y alguna que otra sorpresa.

90

Lo Mejor

- La curiosa opción del Trivial.
- La excelente jugabilidad.
- Las mejoras técnicas.

Lo Peor

- Al principio jugar contra la máquina puede hacerse desesperante.

No te puedes perder...

Te contamos
cómo llegar al final
de «Hand of Fate».

YA A
LA VENTA
EN TU QUIOSCO
POR SÓLO
275
PTAS.

Te enseñamos
las primeras pantallas
de lo que será
«Cyberwar»,
la increíble secuela de
«The Lawnmower Man».



Todo lo que querías saber
sobre el nuevo juego de
Origin, «Armada Wing
Commander», y un
completo reportaje sobre
la compañía con
imágenes exclusivas
de sus próximos
lanzamientos.

40 Megas
de acción
salvaje
REPORTAJE
ORIGIN:
Creadores
de mundos

Descubre el último
bombazo de Capcom
«Super Street Fighter II».

Y muchas cosas más que harán que tu ordenador y tu consola
estén en plena forma durante todo un mes.

Micromanía. Sólo para adictos



LO MÁS

NUEVO

LA MATERIA NO SÓLO SE TRANSFORMA

CLAYNMATES



Después de años de arduo trabajo, el profesor Putty ha conseguido el Serum, un compuesto capaz de convertir a los seres humanos en animales cuando se mezcla con arcilla. Pero éste, como todos los grandes descubrimientos de la ciencia, es codiciado por un salvaje que quiere emplearlo para sus propios fines maléficos en vez de destinarlo al bien de la Humanidad. Ante la imposibilidad de conseguirlo por lo legal, este hombrecillo abominable ha optado por secuestrar al bueno del profesor y convertir a su hijo Clayton en una bola de arcilla.

A partir de aquí se desarrolla un amplio juego de plataformas programado según la técnica Claymation, es decir a partir de digitalizaciones de figuras de plastilina.

Por lo tanto, además de saltar, recoger diamantes, enfrentarnos a todo tipo de adversarios y rescatar al profesor, el juego presenta la particularidad de que Clayton podrá transformarse en cinco personajes diferentes: gato, ratón, pez, pájaro o ardilla. Para ello, sólo tendrá que localizar unas pequeñas bolas de arcilla que transmiten la cualidad del animalito de turno. Claro que en ocasiones estas bolitas están ocultas por cada fase y no las podréis localizar a simple vista por lo tendréis que arriesgaros e investigar todos los rincones. Cada uno de los cinco animales posee unas habilidades diferentes (volar, nadar, correr...) que tendréis que saber utilizar en cada momento. Aunque tranquilos, porque si Clayton es simplemente una masa azul de barro rodante, también podrá defenderse dando puñetazos.

Cinco mundos, un total de veinticinco niveles y fases de bonus. Añadirle pruebas de inteligencia para avanzar cada vez que completéis un nivel y a disfrutar con el barro.

NINTENDO
SUPER NINTENDO





A pensar

¿Qué habéis acabado un nivel? Pues tranquilos, porque vuestros problemas continuarán al enfrentaros a unas pequeñas pruebas de lógica. Tendréis que abrir camino dirigiendo a unos homoncillos que derribarán los obstáculos hacia el siguiente nivel.



Si los protagonistas resultan sorprendentes, más espectaculares os parecerán los enemigos finales. Y si no, mirad este perro.

Los muñecos de plastilina protagoniza un curioso juego de plataformas lleno de color.



Al final de cada nivel y convertidos en bola de arcilla, tendréis que saltar para conseguir una de las letras que forman la palabra "clay".

El barro continúa en juego

Esperábamos que el aspecto fuerte de este cartucho fuesen sus gráficos y animaciones por aquello del empleo de la técnica que ya vimos en «Clayfighters». Y aunque no decepcionan, tampoco alcanzan esos grados de brillantez que nos imaginábamos.

Dejando de lado los gráficos, el juego consigue enganchar por su imaginativo desarrollo. Y es que cinco personajes, seis si incluimos a Clayton-bola de arcilla, dan para mucho y más cuando el juego es extenso y está plagado de laberintos y pasajes ocultos.

Cruela de Vil



Salta, Clay

Si reunis un número determinado de diamantes pasaréis a una fase de bonus en la que tendréis que saltar sobre los cuadros amarillos de un tablero gigante. Por otro lado, si conseguís las cuatro letras de "clay" os veréis inmersos en un enorme pinball donde entre robote y rebote obtendréis muchas ventajas.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS OCEAN Interplay

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 0

Nº Continuac.: Infinitas

Megas: 8

Gráficos

Buenas ambientaciones, un excelente scroll, suaves movimientos de los personajes.

85

Música

Las melodías son machaconas y bastante cansinas. Más de feria que de videojuego.

70

Sonido FX

Los efectos sonoros no abundan y los pocos que hay cumplen su cometido sin llamar la atención.

73

Jugabilidad

Aunque nuestro protagonista se pueda convertir en casi de todo es muy manejable y divertido.

86

Adeción

El repertorio de personajes, la extensión del juego y las curiosas situaciones os pegarán a la consola.

84

Total

Contiene una notable variedad de elementos y situaciones que lo convierten en un juego curioso y atractivo.

84

Lo Mejor

Que se hayan añadido pruebas de inteligencia y puzzles entre nivel y nivel.

Lo Peor

Que las continuaciones infinitas os permitan acabar el juego demasiado pronto

LO MÁS

NUEVO



POWER RANGERS

LOS HERÓES DEL FUTURO

Desde hace algún tiempo se emite por televisión una serie de acción llamada "Power Rangers", en la que unos valientes muchachotes dedican su tiempo de ocio a combatir a unos cuantos indeseables que deambulan por esos campos de Dios. Estos audaces jóvenes tienen un conocimiento total de la lucha cuerpo a cuerpo, y además cuentan con unos poderes que les hacen prácticamente invencibles.

Pues bien, el juego que os comentamos en estas páginas está basado en ella. Lamentablemente, la calidad de dicha serie deja mucho que desear (es más bien "cutre"). Sin embargo, Bandai nos ha obsequiado con un cartucho bastante divertido y original, que hará las delicias de los amantes de los juegos de acción.

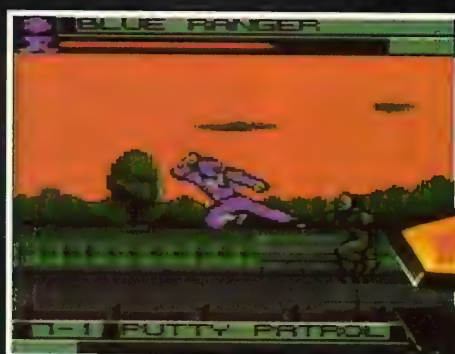
Su desarrollo es algo peculiar: básicamente es un "one-on-

one", puesto que los combates tienen lugar en un escenario limitado, y cada personaje cuenta con su correspondiente barra de energía. Pero el hecho de que en algunas fases aparezcan enemigos sucesiva y rápidamente, hace pensar que también tiene influencias de los beat'em up al estilo "Streets of Rage".

El cartucho cuenta con tres modos de juego: Modo Historia, en el que vuestro objetivo es ir pasando fases para enfrentaros con enemigos cada vez más poderosos; Modo Versus, para combatir contra la máquina en combates aislados; y Link, si queréis enfrentaros a un amigo con la utilización del adaptador correspondiente (Gear to Gear). En cualquiera de los casos, el rapidísimo desarrollo de la acción no permite ni un solo respiro, así que id preparando vuestros reflejos.



El combate entre los grandes robots "Golders" es una auténtica prueba de fuerza y habilidad.

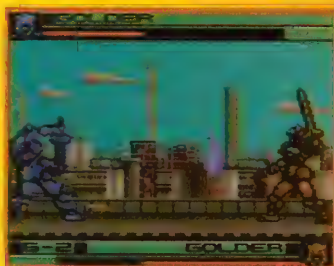
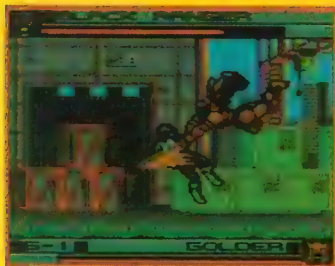


Todos los personajes se mueven con gran rapidez y su animación está bien realizada.



GAME GEAR





Magias para todos

Como en todo buen juego de lucha que se precie, no podían faltar los golpes especiales o las magias de cada luchador. Todos ellos cuentan

con sus respectivos ataques mortales, que se ejecutan realizando diferentes combinaciones entre el pad y los botones.

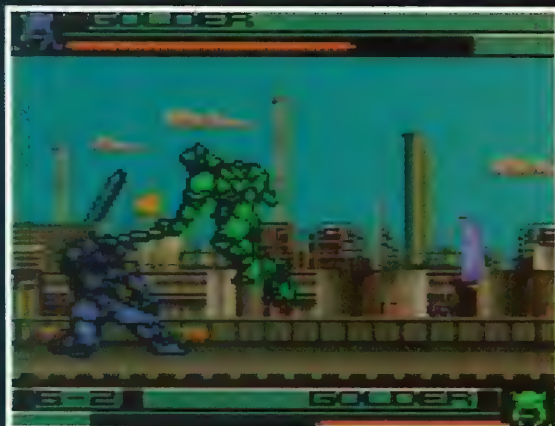
En cada fase del Modo Historia pueden aparecer hasta 7 u 8 enemigos, con una acción realmente trepidante.



Los combates se desarrollan a lo largo de diversas fases del día. Y es que el interesante Modo Historia da para mucho.



Para satisfacción de los seguidores de Power Rangers y de los poseedores de una Game Gear, los personajes de la serie televisiva llegan a ésta en un juego de lucha "one on one".



GOLDER RANGER P. PATROL

Acción trepidante aunque algo repetitiva

Un juego de lucha "one-on-one" siempre es interesante en Game Gear, por la carestía de cartuchos de este tipo para la portátil de Sega. Su realización técnica, además, es notable. E incluso el planteamiento es original y la acción se desarrolla de forma trepidante.

Sin embargo, al contar tan solo con tres personajes (pues aunque existan casi diez, en realidad son tres con diferentes colores) es posible que a la larga notemos cierta similitud entre los combates. Aun así, el modo de juego de dos jugadores puede paliar en parte este pequeño defecto.

Lolocop



GAME GEAR



LUCHA BANDAI Saban Entert.

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº fases: 7

Niveles de Dificultad: 0

Continuaciones: 0

Megas: 4

Gráficos

Personajes bien animados, movimientos rápidos y escenarios que mantienen el tipo.

85

Música

Desgraciadamente, en el cartucho de prueba todavía no se ha incluido la música.

--

Sonido FX

Sin ser ningún bodrio, se podía esperar algo más en este apartado, sobre todo siendo un juego de lucha.

79

Jugabilidad

Altísima, gracias a su facilidad de manejo, la rapidez del juego y la variedad de golpes.

89

Adicción

El hecho de no contar con numerosos personajes queda paliado con el modo versus para dos jugadores.

83

Total

Un original y divertido juego de lucha, con una gran realización técnica y muy pocos defectos. Muy recomendable.

84

Lo Mejor

• Un gran juego de lucha para una consola en la que escasean los cartuchos de este género.

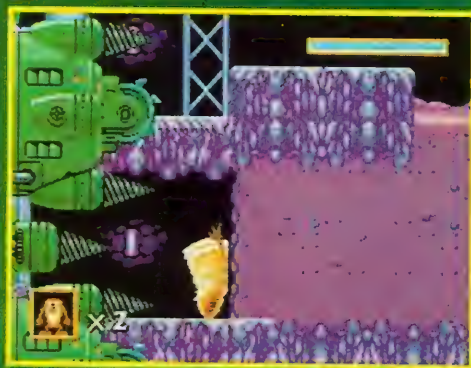
Lo Peor

• Se echa en falta algo más de variedad en los personajes.

LO MÁS

NUEVO

OBJETIVO: LA TIERRA



Tazmania 2

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Los zoológicos son una gran atracción para públicos de todas las edades, que pueden disfrutar contemplando las especies más exóticas y peligrosas del planeta. Claro, que cuando alguien tiene la feliz idea de organizar un zoológico en medio de la Galaxia, la cosa se complica. Si encima tenemos en cuenta que el marciano Marvin es su orgulloso propietario y que ha elegido como espécimen más representativo de nuestro planeta al Diablo de Tazmania, pues qué más queréis.

Taz pondrá todo su empeño en abandonar su jaula y escapar de la persecución de Marvin. Para ello tendrá que recorrer seis fases que se corresponden con otros tantos planetas, y que llevarán a nuestro hambriento protagonista por los parajes más pintorescos y peligrosos. Pero mientras corre y se convierte en un peligroso torbellino (ésta será su particular manera de plantar cara a los enemigos), tendrá que encontrar el teletransportador que le conducirá al siguiente nivel de cada fase. Claro que cada uno de estos seis planetas está habitado por cientos de criaturitas que pondrán todo su empeño en que nuestro voraz protagonista no abandone la "hospitalidad" que le ofrecen.

En su frenética huida, Taz se encontrará con viejos compañeros de la Warner que aparecerán en este cartucho en plan de estrellas invitadas. Wile E. Coyote, el Correcaminos, Speedy Gonzales y Yosemite Sam acompañarán a este simpático diablo en determinados momentos de su aventura. Ahora sólo queda que vosotros os animéis a hacer lo mismo.





Las estatuas levantan el banderín para indicarte el punto desde el que Taz volverá a comenzar en caso de perder una vida.



Los enemigos finales no faltarán a su cita con Taz y le esperarán ansiosos al término de cada planeta, para tratar de impedir su huida.



Nuestro protagonista puede verse reducido a Mini-Taz, para entrar en estrechos pasadizos, o convertirse en el gigantesco Jumbo-Taz.



Come, come



BOMBA: Explotará cuando la devore, restándole energía.



BOTIQUÍN: Repondrá a tope la barra de energía de Taz.



COMIDA: Restaurará ligeramente la vida de Taz.



SALIDA: Conducirá a Taz al siguiente nivel.



GAS: Permitirá a Taz lanzar una llamarada de fuego.



VIDA: Lógicamente, añadirá una vida al marcador de Taz.

Con altibajos

La segunda entrega de «Tazmania» para Mega Drive se presenta como un juego correcto que destaca por tener un protagonista simpático, con el suficiente tirón como para que más de uno se interese ávidamente por el cartucho.

A pesar de que el juego basa su desarrollo en las plataformas, éstas presentan momentos realmente buenos (véase los niveles en los que Taz avanza a través de la arena), con otros no tan espectaculares en los que la acción se limita a convertirnos en un veloz torbellino.

Cruela de Vil



MEGA DRIVE

ESCAPE FROM MARS



PLATAFORMAS SEGA Headgames

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: 0

Continuaciones: 3

Megas: 16

Gráficos

Variado en la concepción de cada planeta, y con un scroll tan rápido como el protagonista.

81

Música

Suena correctamente y está regida por la misma variedad que caracteriza las fases.

80

Sonido FX

No es que abunden demasiado, pero los que se escuchan cumplen su cometido con dignidad.

79

Jugabilidad

Taz se pasa de frenada por la gran velocidad que alcanza y hay situaciones demasiado difíciles.

78

Adicción

Gustará mucho a los amantes a las plataformas complicadas y a los seguidores de la Warner.

80

Total

Combina momentos muy buenos con otros normalitos, lo que le convierte en un cartucho desigual.

79

Lo Mejor

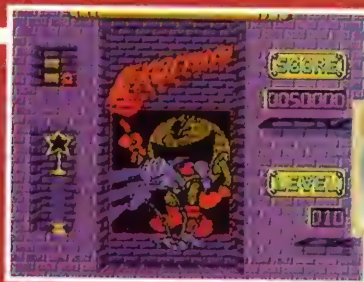
- La variedad con que se ha concebido.
- El protagonista y el resto de los personajes de la Warner que aparecen a lo largo del juego.

Lo Peor

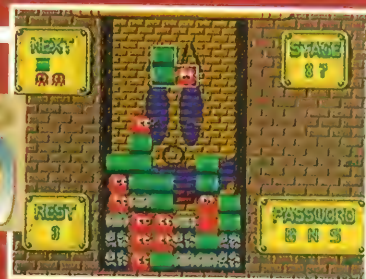
- Que las continuaciones nos vuelvan a llevar al principio de la fase.
- El limitado repertorio de movimientos de Taz.

LO M Á S

NUEVO



SUPER NINTENDO



PAC-ATTACK

**VUELVEN PAC Y
LOS FANTASMAS**



Una idea original, en esta época en que todo parece estar de vuelta, no tarda mucho tiempo en ser revisada. La idea original fue "Tetris" y las variaciones empezaron por "Columns", "Puyo-puyo", etc. Otro juego que entró por méritos propio en el olimpo de la diversión, "Pacman", también ha conocido a varios descendientes. Y como ya todo está inventado, o casi, la única manera de realizar juegos originales y divertidos es mezclar características de varios programas para presentar otro distinto, pero no por ello menos original.

Así es "Pac-attack". Una estructura rectangular fija, que pueden ser dos si se trata del modo dos jugadores, y conjuntos de tres unidades que van cayendo y hay que hacer encajar en líneas, las cuales desaparecen a medida que las completamos. La primera innovación es la presencia de fantasmas en los lotes que caen. A estos se los podrá comer un pacman que aparecerá entre ladrillo y ladrillo, siempre que estén libres, dejando así huecos para poder realizar las filas con más facilidad. Cuando te hayas zampado un cierto número de fantasmas aparecerá una pequeña hada que, con su varita, hará desaparecer un buen puñado de éstos.

Esta es la mecánica fundamental de juego, que consta de cuatro niveles de dificultad en el modo individual normal. Pero hay más, claro. Si te aburres de esta opción puedes probar con el modo puzzle, donde tendrás un número limitado de pac-mans para comerte todos los fantasmas que aparecen de entrada o van cayendo posteriormente. Si lo logras irás avanzando de pantalla. Hay más de cien distintas.

Sin embargo, donde late toda la capacidad de diversión de este juego es en el modo dos jugadores, uno contra otro. Esta modalidad cuenta con la misma mecánica que la de un jugador normal con una nueva aportación. Todos los fantasmas que comas con los pacs caerán simultáneamente en el casillero de tu contrincante, poniéndole las cosas un poco más difíciles. Aquí podrás optar por tres velocidades de juego, siendo el ganador de la partida quien consiga tres victorias. Una idea, la de influir en la partida del otro jugador que ya hemos probado en otros juegos y que proporciona unos niveles de diversión muy altos.





El modo de dos jugadores uno contra otro, gracias a la posibilidad de influir en la partida de tu contrincante, es uno de los mas adictivos que se pueden encontrar en un videojuego.



Esta imagen corresponde a otro de los tipos de juego de «Pac-Attack», el modo puzzle, donde deberás comerte todos los fantasmas que aparecen en pantalla para poder avanzar.



Con esta espectacular nube de polvo estrellado el hada os hará un favor, pues tras él desaparecen todos los fantasmas de esa zona.

El secreto del éxito

Fácil manejo, una mecánica de juego basada en fundamentos básicos de geometría espacial perfectamente asimilados desde los primeros cursos de escuela primaria, una dificultad progresiva y, como toque final, la posibilidad de interactuar en el desarrollo de la partida del contrario en el modo dos jugadores. Aquí tenéis la fórmula casi mágica que ha hecho de juegos como «Tetris», «Columns» o «Puyo-puyo» un seguro de diversión y, especialmente, de adicción a los más altos niveles. En el caso de «Pac-Attack» contamos además con la presencia de los fantasmas y Mr. Pac-man que aportan un nuevo aire al concepto de este tipo de juegos. Si esto no os parece suficiente, los gráficos resultan coloristas y divertidos, con unas animaciones muy simpáticas de los rechonchos fantasmas.

Boke



SUPER NINTENDO



ARCADE NINTENDO Namco

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: Más de 100

Niveles de Dificultad: 4

Nº Continuac.: Passwords

Megas: 4

Gráficos

Dada las características no caben muchos lucimientos, aunque tiene divertidas animaciones.

80

Música

Un solo tema musical que va acelerándose a medida que se complican las cosas en la partida.

76

Sonido FX

El «uaca, uaca» tan característico de Pacman es lo más reseñable. Tampoco le hace falta más.

77

Jugabilidad

Mecánica sencilla, movimientos fáciles y tres divertidos modos de juego

87

Adicción

Niveles cercanos a la obsesión jugona, especialmente el modo dos jugadores.

90

Total

Este tipo de juegos tienen las cualidades necesarias para hacernos pasar ratos muy divertidos, aunque su aspecto visual sea pobre.

86

Lo Mejor

- Los niveles de adicción y diversión que se pueden alcanzar.
- El hada salvadora de partidas.

Lo Peor

- La escasez de temas musicales que acompañen nuestras batallas de «Pac-Attack».

LO MÁS

NUEVO

GAME BOY

LA MORDIDA

EN EL CENTRO DE LA REALIDAD VIRTUAL



La primera parte del juego se presenta como un arcade típico. Tendremos que recorrer unas calles infectadas de enemigos, hasta encontrar los hexágonos que nos hagan entrar en las zonas tridimensionales de paso.



En esta fase tendremos que pilotar una especie de nave espacial a través de un túnel giratorio. Se presentarán obstáculos en forma de bolas fijas, que hay que esquivar como si estuviéramos en un laberinto.

El cortador de césped se presentó en nuestro país como una película extraña, en la que dos hombres se veían sumergidos en una batalla a muerte dentro del caleidoscópico mundo de la realidad virtual. Todo empieza cuando el Dr Angelo, convencido de que la ciencia lo puede todo, quiere ayudar a su jardinero, Jobe, a potenciar su cerebro afectado por el síndrome de Dawn. Para ello, fabrica una máquina basada en la realidad virtual, que mediante juegos e imágenes sugestivas estimula el cerebro de Jobe. El cortador de césped encuentra en el proyecto una fuente inagotable de posibilidades, que le llevan a pensar que, unido a la máquina, podría controlar el mundo y crear otro al antojo de su imaginación. Así, Angelo se ve obligado a entrar en la máquina y derrotar a Jobe, utilizando la habilidad y la inteligencia, en un caótico universo donde todo es posible...

Para ello, en el juego cuenta con siete fases, algunas de ellas con subniveles, en las que se mezclan las situaciones de plataformas, arcade, simulador y mata-mata. Se pueden encontrar rapidísimas fases en 3 dimensiones con perspectiva subjetiva y elaborados decorados de ciudades atacadas por soldados y monstruos irreales. El resultado es un cartucho extraño en muchos aspectos, espectacular y, sobre todo, retorcidamente interesante, ya que Angelo nunca sabrá lo que le puede esperar en cada momento.



FASE 3



Suspendidos en el aire tendremos que conseguir que todos los hexágonos del fondo dejen de girar, mientras el careto de Jobe se interpone a la vez que dispara. El éxito dependerá de nuestra puntería.

FASE 4



Alta velocidad, calles cortadas y vehículos poco amistosos. Esta vez basta con llegar al final de la calle sin que nos destruyan. El coche va armado con un cañón y podremos recoger algunos ítems de velocidad.

FASE 5



Similar a la tercera fase, pero con una estructura típica de matamarcianos clásico. Tendremos que destruir cuatro andanadas de robots. Mientras estén alejados, podemos dispararles con un cañón de precisión.

Variedad virtual

Intentar recrear un mundo de locos a través de la realidad virtual parecía una ingente tarea, sobre todo pensando en la pequeña Game Boy y sus insoslayables limitaciones. Por eso, se podía pensar que este juego estaba condenado al fracaso. Pero después de jugar con él, hay que reconocerle un mérito indudable. Primero, por su incesante cambio de situaciones; y luego, por su buena realización técnica.

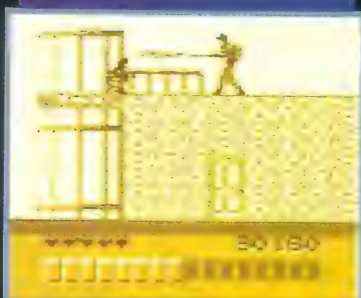
La dificultad de algunos pasajes puede desanimar a más de uno, pero el interés por conocer qué es lo que viene detrás, seguro que se mantiene. Así, aunque no se puede negar que es un juego raro y que puede no agradar a todos, tiene su encanto.

Teniente Ripley



Para acceder a las fases en 3D hay que localizar un hexágono, hacerle rodar y luego esquivar todos los obstáculos hasta encontrar la "E" de salida.

FASE 6



Volvemos a encontrarnos en una situación similar a la primera, sólo que ahora hay muchos más enemigos, incluidos los de fin de fase y resultan más peligrosos. Recordad: hay que buscar hexágonos.

FASE 7



En el espacio virtual nos enfrentaremos al verdadero Jobe, ya casi convertido en máquina. Durante la batalla tendremos que mantenernos alejados de los disparos de Jobe y de las minas que viajan por el espacio.

GAME BOY



PRESENTS
THE LAWNMOWER MAN™
©1993
THE SALES CURVE LTD.
LICENSED FROM ALLIED
VISION AND THE BIG
RED TRADING COMPANY.
LICENSED BY NINTENDO

ACCIÓN SONY Sales Curve

Nº jugadores: 1

Vidas: 5

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 0

Megas: 2

Gráficos

Lo mejor es la originalidad y variedad de las fases. Por lo demás, los gráficos resaltan por su nitidez.

82

Música

En alguna fase desaparece totalmente para dejar paso a los efectos sonoros. La que hay, funciona bien.

79

Sonido FX

Ningún alarde a la hora de plasmar sonidos. Aunque eso sí, encajan bien con la evolución del juego.

80

Jugabilidad

Su desarrollo es un poco difícil en algún momento, pero resulta muy divertido y sencillo de manejar.

85

Adicción

Para superar cada fase habrá que jugar varias veces, lo que garantiza una larga expectativa de vida.

83

Total

Es un juego extraño que puede enamorar o ser odiado con la misma facilidad. Su atractivo reside en su gran variedad.

84

Lo Mejor

- Las fases son bastante variadas.
- Su ajustada dificultad.
- Tiene una buena animación en las fases de plataformas.

Lo Peor

- La fase de conducción.
- Algunos parpadeos cuando hay varias explosiones a la vez.

LO M A S

NUEVO

**FÓRMULA UNO
EN MEGA CD**



MEGA CD

F-1 RACING

**HEAVENLY SYMPHONY
BEYOND THE LIMIT**



La temporada 1993 fue una de las más competidas en cuanto al Campeonato del Mundo de Formula Uno se refiere. A las figuras ya consagradas se unieron nuevos pilotos con ansias de triunfo. Pues bien, toda la intensidad de esas dieciséis carreras ha quedado reflejada en este simulador, patrocinado por la Federación Internacional de Automovilismo, gracias a uno de los modos de juego que presenta. En él entrarás en carrera en los momentos cruciales de cada Gran Premio. Por ejemplo, deberás mantener la primera posición durante las tres últimas vueltas, tratar de adelantar al coche que te precede, etc.

Además de este interesante modo, también podrás tomar parte en carreras aisladas en cualquiera de los circuitos de esa temporada, eligiendo el número de vueltas y las condiciones atmosféricas, o bien entrar en competición con dos mangas de entrenamientos y diez vueltas de recorrido, tras haber superado una prueba de clasificación. En esta última modalidad has de elegir el equipo con el que quieres participar, así como el piloto. Y antes de cada carrera los responsables técnicos y mecánicos de tu escudería te darán unos valiosos consejos

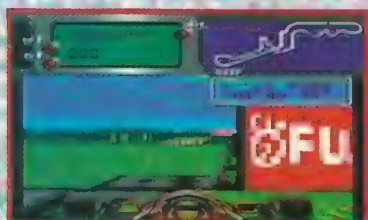
que podrás poner en práctica en pos del triunfo final.

Una de las partes mejor conseguidas en «F-1 Racing» son las opciones mecánicas de los monoplazas. Al entrar en Boxes podrás elegir entre ocho texturas de ruedas, nueve suavidades del volante, otros tantos tipos de embragues, cinco modelos de alerones frontales y traseros, y cambio de velocidad automático o manual. Durante todo el juego disfrutarás de imágenes digitalizadas en movimiento de la temporada 1993, con primeros planos de los pilotos, adelantamientos suicidas y, cómo no, más de una «piña» de esas que tanto gustan al niño y la niña.

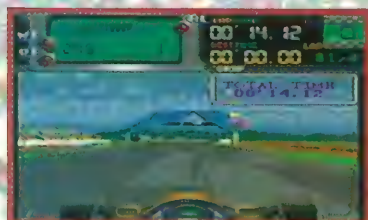




Todos los detalles que rodean el circo de la Fórmula Uno, como los mecánicos y las chicas guapas, están aquí incluidos.



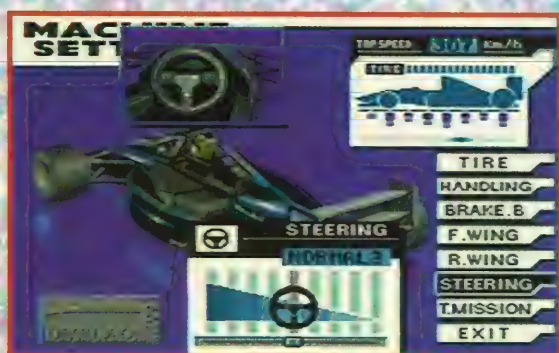
Los circuitos han sido reproducidos con enorme acierto, y entre ellos destaca especialmente el trazado urbano de Mónaco.



Con «F-1 Racing» podrás tomar parte en el Campeonato del Mundo de la especialidad y revivir los mejores momentos de la temporada 1993.



El CD incluye imágenes digitalizadas de la temporada pasada, como ésta en la que podéis ver al campeónísimo Prost.



Uno de los mayores aciertos de este compacto es la variedad de opciones que os ofrece para que equipéis vuestro monoplaza.

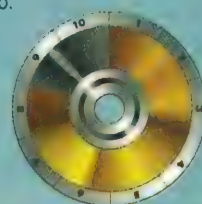


Una atractiva reproducción del circo de la Fórmula Uno.

GRÁFICOS CD

Aunque los circuitos presentan ciertas similitudes, son originales, bien diseñados y poseen efectos 3D en las rotaciones. Destaca por encima de todos el genial recorrido urbano de Mónaco, donde los programadores se han lucido representando los edificios y calles del principado.

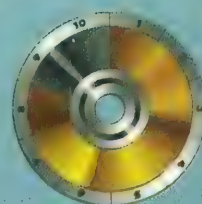
Además, las imágenes introductorias, tanto del juego como de los 16 circuitos, son de auténtico lujo.



SONIDO CD

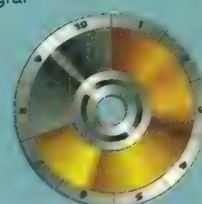
Trepidantes temas para un juego basado en la velocidad, que acompañan a las mil maravillas. La música es muy variada, compuesta por ritmos fuertes, sonidos funkys y soul, completando un total de dieciséis temas seleccionables.

Los efectos de sonido han sido cuidados especialmente, con un ruido de motores muy real y algunos detalles dignos de las grandes producciones.



MEMORIA CD

La variedad de opciones mecánicas y los tres modos de juego, en especial el que rememora los mejores momentos de la temporada 1993, con imágenes digitalizadas en movimiento obtenidas in situ, requiere gran capacidad de memoria. Ahora bien, podía haber sido aprovechada en lograr un escalado de las imágenes (coches contrarios, publicidad estática...) menos brusco y por tanto mucho más real.



LO M A S

NUEVO



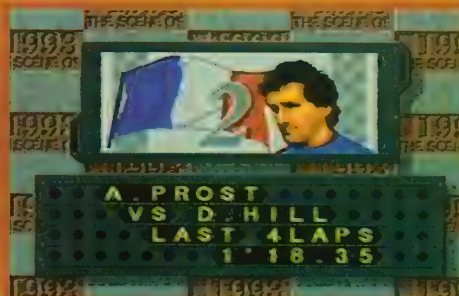
Lo mejor de la temporada



1993 Mode



5th MAY
BARCELONA



Éste es el modo de juego más original del programa, ya que puedes ser protagonista del momento más importante de cada uno de los 16 Grandes Premios disputados en la temporada 1993, a los mandos del monoplaza que en su momento realizó esa acción determinada. Así vivirás toda la intensidad de la alta competición de Fórmula Uno.

La dificultad aburre

Con «F-1 Racing» nos encontramos ante el primer simulador total de Fórmula Uno para Mega CD. Un juego pionero con una dificultad a prueba de expertos pilotos, tanto por la suave -en exceso- dirección de los coches, como por lo complicado que es clasificarse para algún Gran Premio.

Otro de los puntos flacos del compacto es la carencia de opción para dos jugadores simultáneos y de, al menos, un par de niveles de dificultad para no aburrir. En cuanto a los pros, hay que resaltar las imágenes digitalizadas de la temporada pasada, así como el circuito de Mónaco, con mil y un detalles calcados del original.

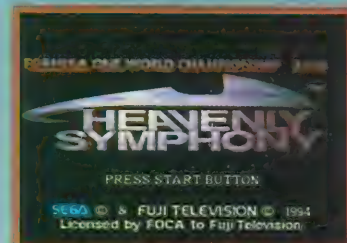
Boke



Si vuestro bólido se sale de la pista no será nada fácil que logréis volver a la misma.



MEGA CD



SIMULADOR SEGA
Sega

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 17

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 0

Gráficos

Excelente definición de los circuitos y vehículos, aunque falla la originalidad en su diseño exterior (vallas, publicidad, etc.).

87

Sonido

16 temas variados, cuatro de los cuales pueden sonar permanentemente. Los efectos de sonido son muy detallistas y reales.

91

Jugabilidad

El aspecto más flojo, fundamentalmente por la excesiva sensibilidad del volante (auténtico F-1). No tiene niveles de dificultad.

70

Adicción

Los grandes aficionados no perderán la paciencia intentando clasificarse, pero para los demás puede ser algo frustrante.

80

Total

El primer simulador de F-1 para Mega CD presenta una excesiva dificultad que se ve compensada por las imágenes digitalizadas.

83

Lo Mejor




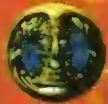
- El circuito de Mónaco.
- Las digitalizaciones en movimiento de las carreras, boxes, pilotos y público.

Lo Peor

- Es casi imposible clasificarse para un Gran Premio.

SE BUSCAN

Columbia Tri Star Home Video solicita tu ayuda consolera. Algunos de los personajes y objetos de sus juegos han huído y no han resistido la tentación de esconderse en las páginas de Hobby Consolas. Van a estar en sus escondites durante un mes así que empieza a buscarlos...

Rash  ha huído de , pero no contento con eso, ha convencido al simpático ratoncillo  de  para que se vaya con él, y así hacer el viaje en compañía. Además, como no podían llegar solos hasta su objetivo () , optaron por secuestrar el helicóptero  de  y así llegar hasta la redacción, donde, ayudados por los grandes conocimientos de informática de Cyberjobe  de , lograron introducirse en las páginas de la revista.

Sabemos que tú puedes encontrarlos.

Bases del concurso

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "SE BUSCAN"

2. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 28 Agosto de 1994 al 7 de Octubre 1.994.

3. - El sorteo se celebrará, en Madrid, el día 10 de Octubre 1.994, y los ganadores se publicarán en el número de Noviembre la revista HOBBY CONSOLAS.

4. - De entre todas las cartas recibidas se extraerán cuatro cartas que serán ganadoras de una Mountain Bike de 18 velocidades cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5. - El ganador disfrutará de tres meses desde la publicación del listado de ganadores en la revista, para - caso de no recibir el premio - notificar a la revista el extravío del mismo.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.

7. - Cualquier supuesto que se produjera no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este sorteo: HOBBY PRESS y COLUMBIA TRI STAR HOME VIDEO.

Recompensa

4 Mountain Bikes
de 18 velocidades

HOBBY

Cupón de Respuesta

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad: Provincia:
Teléfono: Código Postal:

Los personajes están en las páginas:

Battletoads Claymates Choplifter Lawnmower

 Pg:.....  Pg:.....  Pg:.....  Pg:.....



SHADOW OF THE BEAST II

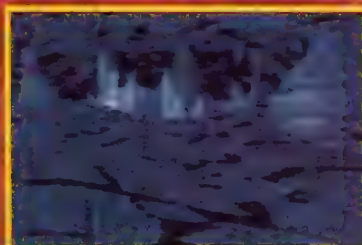
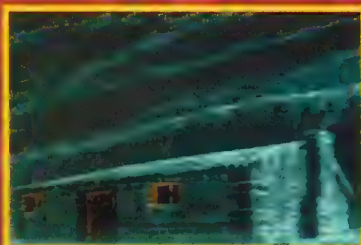
La paciencia del guerrero

Psygnosis y «Shadow of the Beast». Una pareja muy especial que necesita un jugador no menos especial para ser un éxito. Su, cómo no, especial desarrollo os convierte en un héroe que intenta rescatar a su hermana de las garras de un poderoso mago.

El mapeado del juego no es amplio ni su desarrollo largo, pero no os engañéis, resulta sumamente difícil. Y no sólo por los ineludibles enemigos, sino, ante todo y sobre todo, por la complejidad de la trama que se cierne sobre el jugador. No basta con ir eliminando criaturas de pesadilla, ni con encontrar llaves, ni con dar con

entradas secretas, ni comprar licores en recónditas tiendas. Hay que hacer todo esto y más, según un orden concreto y en el momento adecuado.

Hay muchas trampas, muchos interruptores sorpresa y muchos laberintos que pueden acabar con la paciencia del santo Job. La clave del juego es encontrar el camino correcto llevando los objetos apropiados y realizando la acción que se espera de vosotros. Si sois capaces de aguantar el ritmo continuo de ensayar y, si os equivocáis, volver a empezar, tendréis diversión asegurada por mucho tiempo. Eso sí, una diversión muy especial.



PUNTUACIÓN

Un compacto que mezcla el arcade con las características de programas como «Another World» o «Flashback», si bien abre casi todo su mapeado desde el principio, dejando a la suerte o a la eliminación, a base de repetir, el hallazgo de la solución. No es fácil de jugar, pero puede resultar absorbente si llega a engancharse.

74

TAZMANIA

GAME BOY

Cinco islas para saciar el apetito



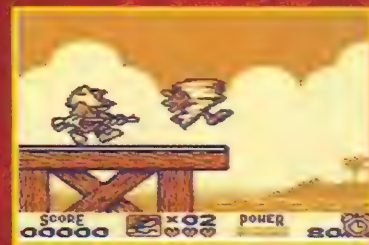
evitar que le resten energía.

Cada una de las cinco islas está dividida en varios niveles que abarcan plataformas, con la variante de que en ocasiones tendrá que superarlas a bordo de un coche de feria o de vagones de esas que emplean los mineros. También debe afrontar otros niveles en los que será arrojado al agua, así como correr como alma que lleva el diablo por parajes desérticos mientras esquivo vallas e intenta recoger corazones, diamantes e incrementar su reserva de torbellinos, ya que cuenta con un número limitado de ellos.

Y por si todo esto no fuera suficiente tarea, al final de cada isla le espera el consabido enemigo final que pondrá todo su empeño en acabar con la fuga de Taz. Menos mal que al mando de la portátil de Nintendo estaréis vosotros para que el glotón Taz vaya siempre por el buen camino.

Christmas Island Capers, Easter Island Antics, Fantasy Island Frolics, Dark Island Drip y Dodo Island Devils. Éstas son las cinco islas que el personaje más voraz de la Warner, Taz, debe recorrer para evitar convertirse en una atracción zoológica.

El caso es que el Diablo de Tazmania se ha escapado del zoo ACME y tiene que esquivar al cazador que intenta encerrarle de nuevo. Para no variar, Taz cuenta con la habilidad de transformarse en un torbellino arrasador, y puede saltar sobre las criaturas que pueblan cada isla para detenerlas momentáneamente y



PUNTUACIÓN

En vista de los buenos resultados que Sunsoft ha obtenido con el filón Warner, no es de extrañar que continúe en esta línea. Esta vez Taz protagoniza un simpático cartucho, que destaca por su calidad gráfica y por su variedad de niveles. Sin embargo, los más exigentes lo encontrarán algo repetitivo en su mecánica y demasiado fácil.

77



Bart Simpson ataca de nuevo. En esta ocasión el escenario es la Escuela de Springfield, que celebra su fiesta anual con las exhibiciones de alumnos habituales en este tipo de eventos. Y entre acto y acto, ¿quién puede tener todas la papeletas para quedar encerrado en la máquina de realidad virtual que se muestra en la celebración? No podía ser otro que nuestro amigo Bart.

Atrapado en los engranajes de la máquina, este gamberrete se va a ver trasladado a excéntricos mundos llenos de dificultades. Y tendrá que completar todos los niveles de cada uno de ellos si quiere volver al mundo real.

Seis son los posibles destinos de Bart una vez inmerso en la máquina de realidad virtual. En Pork Factory veréis al protagonista de la aventura convertido en cerdo e intentando liberar a sus



VIRTUAL BART

Los mundos virtuales del pequeño Simpson



compañeros porcinos antes de que Krusty les convierta en jamón. Waterslide supone un baño refrescante en un tobogán acuático, que se convierte en un laberinto del que hay que encontrar la salida. Por su parte, Bart Rash os ofrece la oportunidad de conducir una moto mientras hacéis lo posible por poneros a salvo de la explosión del reactor nuclear de Springfield.

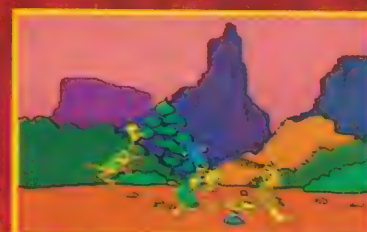
En Baby Bart las tornas cambian, para controlar a



nuestro amigo cuando todavía usaba pañales mientras se columpia por los árboles. En School Photo tomates muchos y buena puntería es todo lo que necesita Bart para estropear su foto de clase. Y por último, en Jurassic Bart se va a ver atrapado en el cuerpo de un dinosaurio.

En definitiva, se ha concebido cada fase o mundo de una manera totalmente diferente, con la intención de abarcar diferentes estilos de juego y dotarlos de la mayor variedad posible.

Además, y como viene siendo habitual



en los cartuchos que protagoniza el retoño de los Simpson, no faltan a lo largo del juego las apariciones del resto de los personajes de Matt Groening. Eso sí, cuidado con ellos, porque no siempre llegarán en plan amistoso.



PUNTUACIÓN

A pesar del tirón del protagonista y de la, en principio, llamativa concepción del cartucho, con este juego me he llevado una gran decepción. Los gráficos dejan mucho que desear, las melodías y efectos sonoros son capaces de provocar pesadillas, y dudo mucho que pueda gustar a alguien más que a una reducida minoría que sienta tanta devoción por Bart Simpson y que sea capaz de aguantar hasta el final este juego. Acclaim ha intentado llevar el apasionante mundo de la realidad virtual a Springfield y Super Nintendo, pero se ha estrellado en el intento. Una lástima.

59

LO M A S

NUEVO



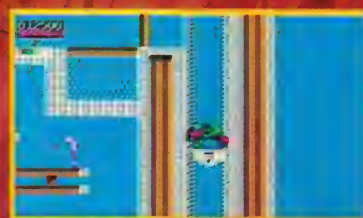
THE INCREDIBLE HULK

De un verde desvaído



El increíble Hulk aterriza en Master System un mes después de que lo hiciera en las otras dos consolas de Sega. Y llega con la misma historia que las versiones ya comentadas.

La Masa va a tener que enfrentarse a viejos conocidos de sus aventuras impresas. Y todo por culpa de The Leader, quien ha decidido que la Tierra sólo merece ser gobernada por una persona de su elevado nivel intelectual, por lo que ha decidido dominarla. Para ello, cuenta con el apoyo de otros



cuatro supervillanos: Tyrannus, Rhino, Absorbing Man y Abomination. Pero Hulk está dispuesto a atravesar las cinco fases que le llevarán a enfrentarse con todos ellos.

Claro, que aunque la fuerza de nuestro protagonista es conocida mundialmente, debe recoger las capsulas de Gamma y Gamma Mega que le aportan status superiores de fortaleza. Y para volver a ser humano, ha de hacer lo mismo con las transformadoras que le convierten en el doctor Banner.



PUNTUACIÓN

No acaba de convencer la aparición de La Masa en los 8 bits de Sega. A pesar de que no ponemos en duda que U.S. Gold ha intentado realizar un juego en condiciones, los resultados no alcanzan las expectativas. Aún así, por su aire Marvel gustará a los aficionados a los comics cuando se acostumbren a los continuos parpadeos.

67

JAMMIT

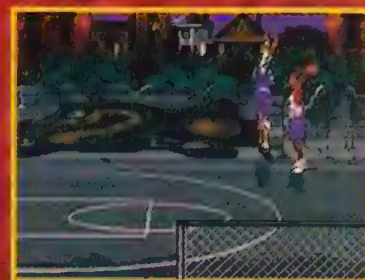
El basket está en la calle

MASTER SYSTEM
SUPER NINTENDO

Hasta ocho competiciones distintas os ofrece «Jammit». Y ello dentro de una mecánica de juego que se sale de lo habitual en cartuchos baloncestísticos, ya que antes de cada partido debéis apostar dinero por vuestra victoria.

Para llegar a ser prácticamente invencibles y así poder acumular dólares, tres son los personajes que os ofrece la máquina: Chill, Roxy o Slade, cada uno de los cuales posee sus propias cualidades de juego. Igualmente, tres son las canchas en las que podéis desarrollar vuestra habilidad, sin contar con vuestro objetivo final, el feudo de Judge.

En cuanto al aspecto técnico, una de las novedades más reseñables que presenta este programa es el gran tamaño de los sprites de los jugadores, lo



que permite una elevada jugabilidad. Además, cuando hagáis una jugada espectacular cerca de canasta, la "cámara" se acercará para ofreceros unas excelentes animaciones renderizadas de mates, tapones o brillantes entradas.

Las digitalizaciones de voces, junto con los variados temas musicales habituales en un juego de baloncesto callejero, tampoco tienen ningún desperdicio. Aunque a veces las exclamaciones puedan parecer un poco macarras...

PUNTUACIÓN

El primer aspecto que sorprende en este juego de basket uno contra uno es el gráfico, especialmente ese acercamiento de la imagen cuando se realiza una jugada cerca del aro. Los sprites, además de tener un tamaño considerable, realizan un buen número de movimientos, y el doble scroll es un signo más de la calidad del programa.

86

NINTENDO
SUPER NINTENDO

KNIGHTS OF THE ROUND

La búsqueda del Santo Grial continúa

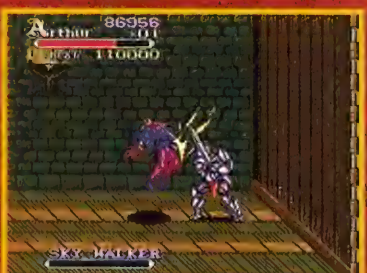
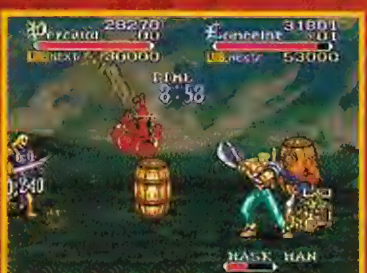
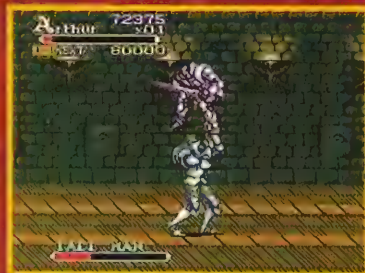


Según cuenta la leyenda, sólo el cáliz de Cristo puede reunificar una Inglaterra dividida en guerras internas. Por eso Arturo, proclamado rey tras extraer la espada Excalibur de la piedra donde se encontraba aprisionada, junto a sus dos amigos Percival y Lancelot, van a emprender su búsqueda a través de lugares remotos.

Con posibilidad para dos jugadores simultáneos, este arcade de aventuras ejercitará

vuestro manejo de la espada, ya que tendréis que luchar contra caballeros de increíbles armaduras con la única ayuda de las magias de Merlín. Tres niveles de dificultad completan un juego con grandes sprites y multitud de items.

Por lo demás, si bien los paisajes son coloridos y bien definidos, las escasas animaciones de los personajes resultan bastante lentas. Pero debe ser que en la Edad Media aún no conocían la velocidad.



PUNTUACIÓN

Esta vez Capcom ha quedado por debajo de sus posibilidades. A primera vista el juego promete, gracias a una realización técnica aceptable, en la que destaca el tamaño de los personajes y la utilización pertinente del scroll. Sin embargo, la escasa originalidad que presenta el desarrollo del juego le sitúa muy cerca del aburrimiento.

68

LEGEND

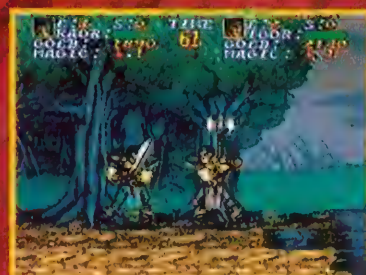
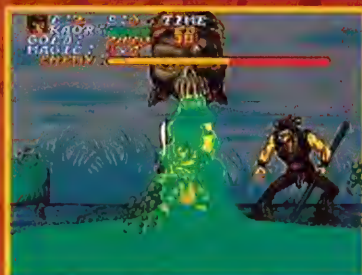
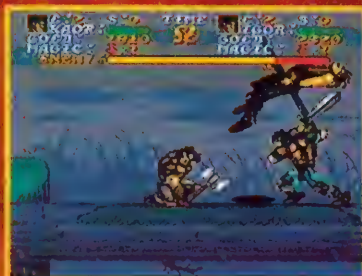
Luchas Medievales

NINTENDO
SUPER NINTENDO

A Ideas de piedra, madera y paja, magos de oscuros poderes, villanos y ladrones, castillos que encierran enigmas tras sus muros, dragones que escupen fuego, y el acero como única ley que rige las relaciones entre los hombres. Éstos son

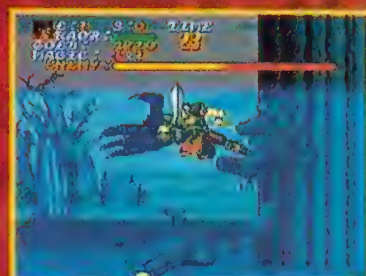
oscuras zonas medievales, dispondréis de items de magia, energía y de bonus. Las magias sólo las podréis ejecutar con dos o más items, pero una vez realizadas quedaréis sorprendidos de su gran espectacularidad.

Por lo demás, gozaréis de la



algunos de los elementos más comunes en las historias medievales, leyendas sobre mitos y epopeyas que tal vez sólo ocurrieron en las mentes de quienes las quisieron imaginar. Y éste es el ambiente que recrea «Legend», en un arcade de aventuras/lucha de scroll horizontal y escenarios de excelente calidad gráfica, que no se ve acompañado por los personajes, de escasos movimientos y muy lentos en su realización.

En vuestro recorrido por las



posibilidad de elegir entre tres niveles de dificultad diferentes según vuestra destreza, así como de otros tantos colores para vestir al caballero protagonista de la aventura.

PUNTUACIÓN

Parece que la gastada fórmula del beat'em up sigue copando la mente de algunos programadores poco creativos. No es que estemos en contra de este mítico género, pero sí de aquellos juegos que lo utilizan para salir del paso, sin aportar ideas ni ofrecer nada nuevo a los jugadores. Y éste es el caso del presente «Legend».

63

Listas de Éxitos

Antes de que acabe el verano y llegue la avalancha de juegos de septiembre, vamos a hacer un repaso a los juegos que con todo mérito lideran nuestras listas. Son «FIFA Soccer», por partida doble, «Virtua Racing», «Fatal Fury Special», «Wario Land», «Kirby's Adventure», «Sonic 2» y «Sonic Chaos». ¡Quién los tuviera todos!

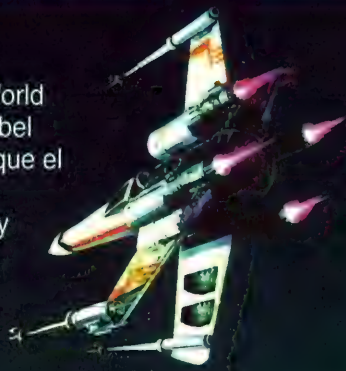
Novedades para todos los gustos

La verdad es que este mes no nos podemos quejar. Se han producido entradas en casi todas las listas, y es que por estas fechas las compañías comienzan a enseñar sus cartas. Muy meritorias son las novedades en Mega CD: tres magníficos juegos, con especial mención para «Rebel Assault». En Mega Drive, los juegos de rol comienzan a dejarse ver, gracias al extraordinario «Shining Force II». «Super Metroid» no ha tenido problemas para alzarse en los primeros puestos de la lista de Super NES, y las 8 bits reciben buenos títulos. Como os decía, un buen mes.



MEGA CD

«F-1 Racing», «World Cup USA 94», «Rebel Assault»... parece que el Mega CD ha espabilado por fin, y que las novedades son cada vez más jugosas.



- | | | |
|----|-----|------------------|
| 1 | (3) | FIFA SOCCER |
| 2 | (1) | Thunder Hawk |
| 3 | (2) | Jurassic Park |
| 4 | (N) | Rebel Assault |
| 5 | (N) | World Cup USA 94 |
| 6 | (5) | Battletoads |
| 7 | (8) | Sensible Soccer |
| 8 | (4) | Sonic 3 |
| 9 | (6) | Mortal Kombat |
| 10 | (N) | F-1 Racing |

GAME BOY

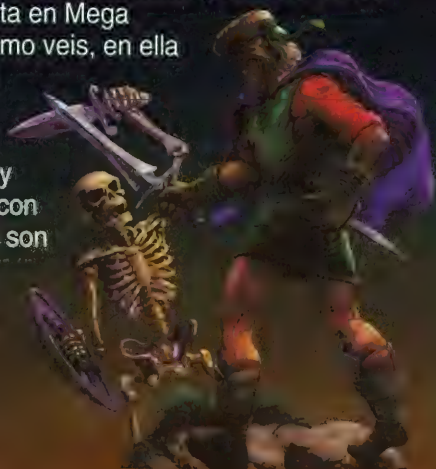
Más de diez años después, «Donkey Kong» vuelve a estar entre nosotros. Y es que al fin y al cabo los viejos videojuegos nunca mueren... si son buenos, claro.



- | | | |
|----|-----|----------------------|
| 1 | (R) | WARIO LAND |
| 2 | (R) | Tetris 2 |
| 3 | (R) | Legend of Zelda |
| 4 | (N) | Donkey Kong |
| 5 | (R) | Cool Spot |
| 6 | (4) | Jungle Book |
| 7 | (N) | Micromachines |
| 8 | (6) | Kirby's Pinball Land |
| 9 | (R) | Jimmy Connors Tennis |
| 10 | (N) | Lawnmoverman |

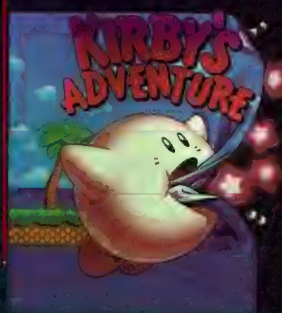
MEGA DRIVE

Pese a que no hay cambio alguno en los primeros puestos, se intuye que esta situación no va a durar mucho. Y uno de los principales candidatos para hacer que esta premonición se haga realidad es «Shining Force II», la segunda parte de una de las aventuras más tenebrosas y emocionantes jamás vista en Mega Drive. Como veis, en ella lucharéis con rivales de carne y hueso, y con otros que son sólo huesos.



- 1 (R) **VIRTUA RACING**
- 2 (R) **Super Street F. II**
- 3 (R) **Sonic 3**
- 4 (R) **World Cup USA '94**
- 5 (8) **Pete Sampras Tennis**
- 6 (N) **Shining Force II**
- 7 (5) **FIFA Soccer**
- 8 (7) **Dragon Ball Z**
- 9 (N) **Jungle Book**
- 10 (6) **Street Fighter II**
- 11 (10) **Streets of Rage 3**
- 12 (9) **Subterrania**
- 13 (11) **Sonic Spinball**
- 14 (12) **NBA JAM**
- 15 (R) **NBA Showdown**
- 16 (14) **Eternal Champions**
- 17 (16) **Chaos Engine**
- 18 (R) **Dune 2**
- 19 (17) **Robotnik Mean...**
- 20 (13) **Aladdin**

SNES



Como le dejen mucho tiempo más en la primera posición, este Kirby va a acabar comiéndose todas nuestras listas. Y es que a un glotón como él no se le pueden dar tantas confianzas, que luego se te sube a la parra y a ver cómo le bajas de ella.

- 1 (R) **KIRBY'S ADVENTURE**
- 2 (R) **Super Mario Bros 3**
- 3 (4) **Jimmy Connors Tennis**
- 4 (3) **Asterix**
- 5 (R) **The Return of Jocker**
- 6 (7) **Tiny Toons**
- 7 (9) **Indy Heat**
- 8 (6) **Battletoads**
- 9 (10) **Star Tropic**
- 10 (8) **Star Wars**

GAME GEAR

Directamente del mundo de la televisión, llegan a la portátil de Sega los Power Rangers. Ya se han situado en la mitad de la lista, y tratándose de unos personajes con espíritu luchador como ellos, a saber dónde llegarán.



- 1 (R) **SONIC 2**
- 2 (R) **Ecco the Dolphin**
- 3 (R) **Jungle Book**
- 4 (5) **Sonic Spinball**
- 5 (4) **Micromachines**
- 6 (N) **Power Rangers**
- 7 (6) **Aladdin**
- 8 (R) **NBA Jam**
- 9 (N) **Asterix and the...**
- 10 (N) **Daffy Duck**

SUPER NINTENDO

Probablemente si hubiese sabido lo poco que iba a tardar en ocupar uno de los primeros puestos de nuestras listas, «Super Metroid» habría salido antes para la Super. Pero con la calidad que encierra, ¿qué es lo que esperaba?



- | | | |
|----|------|----------------------|
| 1 | (2) | FIFA SOCCER |
| 2 | (1) | Mario All Star |
| 3 | (R) | Dragon Ball Z 2 |
| 4 | (6) | Megaman X |
| 5 | (N) | Super Metroid |
| 6 | (5) | World Cup USA 94 |
| 7 | (4) | S.F. II Turbo |
| 8 | (7) | Jimmy Connors Tennis |
| 9 | (N) | Jungle Book |
| 10 | (8) | NBA JAM |
| 11 | (10) | Equinox |
| 12 | (N) | Jelly Boy |
| 13 | (N) | Pack Attack |
| 14 | (9) | Clayfighters |
| 15 | (11) | Final Fight 2 |
| 16 | (N) | Fievel Goes West |
| 17 | (12) | Rock'n Roll Racing |
| 18 | (13) | Star Wing |
| 19 | (14) | Turn and Burn |
| 20 | (N) | Battletoads... |

NEO GEO



En Neo Geo se agradece que un cartucho rompa la habitual norma de los juegos de lucha. Por eso, y porque se lo merece, «Super Side Kicks 2» sigue ascendiendo puestos.

- | | | |
|----|-----|---------------------|
| 1 | (R) | FATAL FURY ESPECIAL |
| 2 | (R) | Art of Fighting 2 |
| 3 | (R) | Samurai Shodown |
| 4 | (5) | Super Side Kicks 2 |
| 5 | (4) | World Heroes 2 |
| 6 | (7) | Fatal Fury 2 |
| 7 | (8) | Sengoku 2 |
| 8 | (9) | Three Count Bout |
| 9 | (6) | Super Side Kicks |
| 10 | (R) | View Point |

MASTER SYSTEM

No sabemos qué es lo que Asterix le está contando al oído a su orondo amigo Obelix, pero probablemente sea la táctica a seguir para llegar a superar a Mowgi, los Micros, Ecco y a Sonic.



- | | | |
|----|-----|--------------------|
| 1 | (R) | SONIC CHAOS |
| 2 | (R) | Ecco the Dolphin |
| 3 | (4) | Micromachines |
| 4 | (3) | Jungle Book |
| 5 | (N) | Asterix and the... |
| 6 | (5) | World Cup USA 94 |
| 7 | (R) | Aladdin |
| 8 | (N) | Daffy Duck |
| 9 | (6) | Land of Illusion |
| 10 | (9) | Robotnik's Mean... |

Atari Jaguar, 3DO, Saturn, PlayStation, Ultra 64... la verdad es que últimamente estamos apabullados ante tanto lanzamiento. ¡Y eso que algunas ni siquiera han salido! Aunque vosotros, como siempre, estáis al tanto de todo, y el tema de las nuevas consolas no es una excepción. La mayoría de vuestras cartas coinciden en un punto: los proyectos de Sega y Nintendo son los que más confianza os inspiran. Pero además hay algo en lo que todos estáis de acuerdo: los precios que se están barajando para algunos de estos soportes son casi prohibitivos. Está claro que éste es un asunto del que tienen que tomar buena nota las compañías, ya que es una opinión generalizada y no puede pasar desapercibida.

TRIENNA ANÍMICA

¿Que pensais de las nuevas consolas? Hasta tal punto que está muy bien, pero se está exagerando demasiado. Hasta tal punto que solo piensan en sacar nuevas consolas y proyectos como idiotas. Esta bien que saquen una consola o incluso dos por compañía, pero los muy pesados solo piensan en sacar más y más consolas, con muchos megas y basura de ese tipo. Creo que deberían pensar (si es que piensan) en perfeccionar más las nuevas consolas que piensan lanzar al mercado, en vez de ir a lo loco. Eso solo ayudaría a que otras consolas de menor capacidad se vayan al traste (incluso antiguas consolas de su compañía).
Respecto a la otra pregunta... por cuál apostáis? Está claro, por la mejor, la Project Reality (Ultra 64).
Saludos al director.

Hugo Martínez

Hugo Martínez (Vitoria)

“...se está exagerando demasiado, hasta tal punto que sólo piensan en sacar nuevas consolas y proyectos como idiotas. Está bien que saquen una consola o incluso dos por compañía, pero los muy pesados sólo piensan en sacar más y más consolas, con muchos megas y basura de ese tipo. Creo que deberían pensar (si es que piensan) en perfeccionar más las nuevas consolas que piensan lanzar al mercado, en vez de ir a lo loco.

Respecto a la otra pregunta ¿por cuál apostáis? Está claro, por la mejor, la Project Reality (Ultra 64)”.

Albert Sadó (Torella)

“En primer lugar, yo creo que todas las consolas no van a tener éxito. Porque unas compañías como Phillips, Sony y Panasonic, que se han pasado la vida fabricando radio-cassettes, videos, etc., ¿qué futuro pueden tener en el mundo de los videojuegos? Yo creo que la consola que va a tener más éxito y la más deseada será la Saturn, sin duda, y no la Ultra 64, que para hacerla necesita unirse a una compañía que utiliza gráficos de silicona. ¿Y cómo es que deciais que la Ultra 64 sería la consola del futuro, y no tiene CD-ROM?”

Nota de H.C.: Excelente tu traducción literal, Albert, pero... ¿qué demonios es un gráfico de silicona?

TRIENNA ANÍMICA

¿Cómo estáis de las nuevas consolas? Me llamo Albert Sadó y quisiera dar mi opinión sobre las nuevas consolas que salen continuamente.
En primer lugar, yo creo que no todas las consolas van a tener éxito. Por qué, unas compañías como Phillips, Sony y Panasonic, que se han pasado la vida fabricando radio-cassettes, videos, etc., ¿qué futuro pueden tener en el mundo de los videojuegos?
Yo creo, que la consola que va a tener más éxito y la más deseada será la Saturn, sin duda, y no la Ultra 64 que para hacerla necesita unirse a una compañía que utiliza gráficos de silicona.
Además, yo deciais que el CD era el soporte del futuro, ¿y como es que deciais que la Ultra 64 sería la consola del futuro, y no tiene CD-ROM?
Esto quiere decir que Nintendo no sabe hacer CD-ROM's y como esa gente han dicho que utilizarían entornos de " Mega Mega ria", ocultan a sus clientes que no saben hacer CD-ROM's.

The New John Lennon. 13 años

“Yo no apostaría por ninguna, y también por todas, porque aunque las conozco, y a simple vista están bien, no las puedo juzgar hasta que no estén bien adentradas en el mercado español, y hasta que uno no se eche una partidilla, no se puede juzgar claramente

...imaginando el precio, hasta dentro de unos años no creo que pueda disfrutar de semejante lujo. Por otra parte, si hay nuevas y mejores consolas, entonces, los precios de las “viejas” supers, megas, e incluso neos bajarán, y estarán más accesibles.

Y ahora pregunto yo, no tengo nada en contra vuestra, pero ¿por qué no preguntáis esto un poco más adelante, cuando se pueda juzgar mejor?”

Crónicas. 28 de julio del 2010 del 94.

Hay un aficionado consolas que se llama como consolas. John Lennon. Me encantaría saberlo, pero me voy a center en el tema.
Hay un cráneo azul de librería la H.C. que me sorprendió de que el tema estuviera... (en primer lugar, yo deciais que el CD era el soporte del futuro, ¿y como es que deciais que la Ultra 64 sería la consola del futuro, y no tiene CD-ROM?)
Esto quiere decir que Nintendo no sabe hacer CD-ROM's y como esa gente han dicho que utilizarían entornos de " Mega Mega ria", ocultan a sus clientes que no saben hacer CD-ROM's.

14. Que están muy bien con las consolas que se están usando en el mundo de los videojuegos.
15. Ya no apostaría por ninguna y también por todas, porque aunque las conozco, y a simple vista están bien, no las puedo juzgar hasta que no estén bien adentradas en el mercado español, y hasta que uno no se eche una partidilla, no se puede juzgar claramente... imaginando el precio, hasta dentro de unos años no creo que pueda disfrutar de semejante lujo. Por otra parte, si hay nuevas y mejores consolas, entonces, los precios de las “viejas” supers, megas, e incluso neos bajarán, y estarán más accesibles.
Y ahora pregunto yo, no tengo nada en contra vuestra, pero ¿por qué no preguntáis esto un poco más adelante, cuando se pueda juzgar mejor?”

THANKS A LOT HUGO MARTÍNEZ

De agradecimiento por tu mail.

The New John Lennon 13 years.

P.D.: Esta vez, saludos a Ringo Starr (ver el apartado Ringo) y a los demás miembros del grupo.

John
Lennon

TRIBUNA ABIERTA

Amigos de la Tribuna Abierta:
He recibido en mi correo una carta de un lector que me pregunta si puedo hacer un artículo sobre la consola de la familia Sandoval. Como yo soy un lector de la Tribuna Abierta, me gustaría saber si puedo hacer un artículo sobre la consola de la familia Sandoval. Como yo soy un lector de la Tribuna Abierta, me gustaría saber si puedo hacer un artículo sobre la consola de la familia Sandoval.

BALQUI
BARTOCOMUS

Balquí Bartocomus (Mipos)

"Para hacer esta pregunta no tenéis en cuenta si se ha visto una película o si simplemente se sabe lo que es una consola.

Aquí donde yo vivo, en Mipos, las máquinas que hay son una ordeñadora de vacas, una de ovejas y una tele de catorce pulgadas en blanco y negro.

Compré esta revista creyendo que era un cuento de los Picapiedra, y al principio no sé de qué se trataba, pero ya vi que esta revista trata de un video para ver películas especiales y que se le conecta un mando para cambiar la película".

Nota de H.C.: Lo sentimos mucho Balquí, pero tal vez en breve podamos plantear la cuestión ¿Qué opináis sobre las nuevas ordeñadoras? ¿Por cuál apostáis?

Sergi Bernal. 14 años (Tarragona)

"Yo, personalmente, pienso que si salen nuevas consolas, habrá más competencia entre las empresas que distribuyen los juegos de dichas consolas, y eso es bastante bueno porque así saldrán juegos nuevos y más buenos que los anteriores.

Algún día las consolas superarán a los ordenadores, pero para eso aún falta mucho tiempo.

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

TRIBUNA ABIERTA
31 de julio de 1994

¿Qué pensáis de las nuevas consolas?
Yo personalmente pienso que si salen nuevas consolas, habrá más competencia entre las empresas que distribuyen los juegos de dichas consolas, y eso es bastante bueno porque así saldrán juegos nuevos y más buenos que los anteriores.

Algún día las consolas superarán a los ordenadores, pero para eso aún falta mucho tiempo.

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

José Antonio González 17 años (Madrid)

"...y quiero decir que estoy en contra de las nuevas consolas, yo tuve una NES y ¡zas! apareció la cochina Super Nintendo y ¡zas! me la compre, me costo un dinerito, y sus juegos igual.

No quiero gastar más dinero ¡Que no salgan más consolas! Con las que

hay es suficiente, estoy seguro que muchos pensáis como yo, hagamos una marcha hacia Spaco mostrando nuestra opinión.

Sobre qué consola me quedaría, me conseguiría una Saturn, Mega Drive más Mega CD o de cualquier otra menos Nintendo, la cual me ha defraudado."

31 de julio de 1994 José Antonio González García. 17 años
TRIBUNA ABIERTA (que pensáis de las nuevas consolas)
Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

32X

-THE BEST-

-FIN-

Hugo Daniel Suárez (Móstoles)

"Yo pienso que la nueva generación de consolas va a afectar a la gente que no disponga de un gran capital para las consolas, como el clan albaceteño Sandoval, debido a que hay gente que tiene una consola de 16 bits, y no le hará mucha gracia "enterrarla" y comprar una nueva consola de la nueva generación (por lo menos a mí).

Lo único que merece la pena y creo que va a triunfar es el Mega 32X; y yo, por lo menos, me lo voy a comprar. Lo tiene todo: 1. Cuesta 25.000 pelas más o menos (probablemente más). 2. Potencia en colores al Mega CD, cosa que le viene muy bien a este formato. Y 3. Tiene jugazos de buena calidad.

En resumen, las nuevas consolas son muy buenas, pero no renuncies a tu consola."

Álvaro (Gerona)

"Pienso que son fantásticas, increíbles, revolucionarias, pero por desgracia demasiado caras para mi humilde bolsillo. A pesar de ello valen la pena, como la 3DO que con sus increíbles gráficos logra cautivar a cualquiera. P: 94%. La Jaguar tampoco está mal, y pese a su parecido con la 3DO, no logra igualarla. P: 92%. CD-I es una buenísima consola que por el momento no nos trae buenos juegos, veremos lo que nos traerá más adelante. P: 85% (por el instante). Pero eso no es todo, veremos lo que nos guarda la Saturn y la Ultra 64."

29 de julio de 1994

TRIBUNA ABIERTA (que pensáis de las nuevas consolas)
Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

Yo ahora poseo una Mega Drive con Mega CD, y apostaría por la Saturn, aunque la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64, parece que será bastante buena. Pero yo confío en la Saturn, y también en el nuevo soporte para la Mega Drive, el MD 32X, que será una gran innovación."

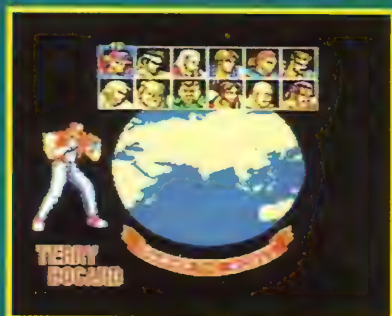
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/de los Ciruelos nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

LASERS

FATAL FURY 2

JUGAR CON LOS JEFES:

Cuando las siglas "TAKARA" aparezcan en pantalla y comience a sonar la música, pulsa B, A, X, Y, ARRIBA, IZQ, ABAJO, DRCHA, L y R. Un truco para hacer que este juego sea casi interminable.

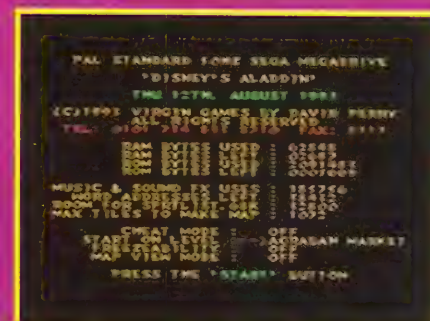
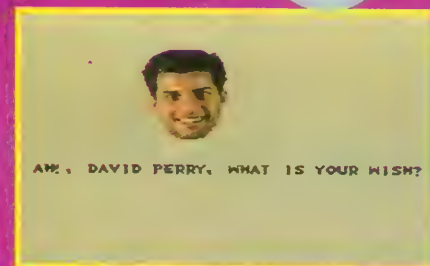


ALADDIN

NO SE LE PUEDE PEDIR MÁS A UN TRUCO :

A un juego de altura le corresponde un truco de altura. Escucha con atención y no pierdas comba.

Este código te llevará a una pantalla de opciones especiales cargada de ventajas. Sólo debes presionar en la pantalla de opciones A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B y B. "¡GENIAL!".



CHUCK ROCK

SELECCIÓN DE NIVEL:

Mientras el grupo de Rock esté tocando, pulsa los botones A, B, DRCHA, A, C, A, ABAJO, A, DRCHA y A. Ahora espera a que el guitarrista te mire, pulsa los botones A, B y C simultáneamente y... ¡truco en marcha!



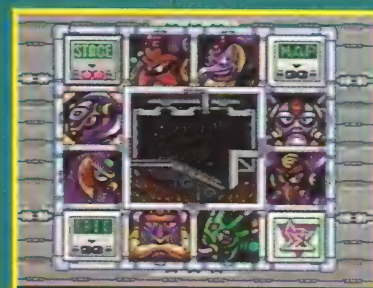
MEGAMAN X

BOLA DE FUEGO :

Antes de nada, debes introducir este código para comenzar a jugar con los ocho primeros niveles completos, la barra de energía llena, 4 tanques, la pistola, el casco y las botas: 8441, 2176, 4423.

Vé a la pantalla de "Armor Armage" y recoge todas las cápsulas de energía que estén sobre la puerta que conduce a la habitación del jefe. Sal usando la unidad de escape de tu inventario, y repite la misma operación 4 veces más. La quinta vez tendrás que llegar con la barra de energía a tope y encontrarás una cápsula Power-up. Entra entonces en la sala y encontrarás al Dr. Light vestido con la ropa de Ryu. Él te dará la capacidad de Bola de Fuego.

Se desarrolla como en el «SFII» (abajo, diagonal izquierda/abajo, izquierda y disparo), pero recuerda que has de tener completa la barra de energía.



JURASSIC PARK

A PASOS DE DINOSAURIO:

Cuando el Tiranosaurus Rex aparezca en la pantalla, pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQ., ARRIBA, ABAJO y DRCHA. Repite esta operación dos veces y pulsa START para comenzar a jugar. Durante el juego mantén presionado START y luego pulsa Select para avanzar de nivel.



& PHASERS

FATAL FURY SPECIAL

RYO SAKAZAKI :

Para acceder al personaje secreto, debes completar el juego en cualquiera de sus modos sin perder un solo round. El jugador secreto en el "Dream Match" es Ryo, del Art of Fighting.

JUEGA COMO RYO SAKAZAKI :

Para luchar con el personaje secreto de la opción dos jugadores, debes tener la Memory Card y ser capaz de luchar con Ryo y vencerle. Una vez que hayas derrotado a Ryo, comienza una nueva partida y elige el juego grabado en la Memory Card para luchar con Ryo de nuevo. Ahora debes perder la batalla con Ryo.

Cuando el contador del "Continue" avance y aparezca una secuencia de una demostración de lucha, presiona: arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, A, arriba, derecha, izquierda, arriba y C. Oirás a un familiar de Ryo decir "OoBida-Oobida" para indicarte que el código es correcto. Comienza a jugar y encontrarás un nuevo menú en la pantalla del título. Asegúrate de elegir la opción de dos jugadores en la pantalla de selección de jugadores, y tú podrás elegir a Ryo. Éstos son sus movimientos especiales:

Bola de Fuego : abajo, diagonal dcha / abajo, derecha, A ó C

Super Uppercut : dcha, abajo, diagonal dcha / abajo, A ó C

Fire Kick : diagonal izq / abajo, diagonal dcha / arriba, B ó D

First of Fury : presiona C repetidamente

Mega FireBall : dcha, izq, diagonal izq / abajo, abajo, diagonal dcha / abajo, dcha, C.

Desperation Attack : abajo, diagonal izq/abajo, izq, diagonal izq/abajo, drcha, B y D simultáneamente (este golpe sólo se puede efectuar si la barra de energía está baja).

SOUND TEST:

Pausa el juego y pulsa A, B, C, D y A. Ahora podrás oír todos los sonidos y melodías diferentes que contiene el cartucho.

NEO GEO

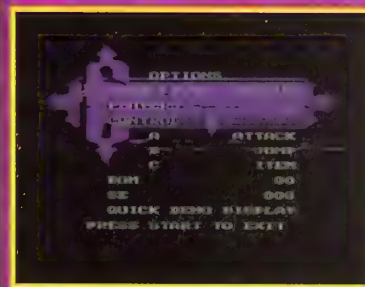


CASTLEVANIA

NIVEL EXPERT:

¿Recuerdas el tradicional súper código de Konami? Sí hombre, es ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ, DRCHA, IZQ, DRCHA, B y A. Pues si lo que quieres es complicarte el juego, sólo tienes que pulsarlo en la siguiente pantalla: START/PASSWORD/ OPCIONS.

MEGA DRIVE



BARKLEY SHUT UP AND JAM

PASSWORDS:

3MJK 1VZ3
3MGH 2VWV
3MQR 2X9M
3MNP 21?N
3MST ?161
3MBC ?208



MEGA DRIVE

HOLE-IN-THE-GOLF

HOYO SECRETO :

Para patear en el hoyo 19, debes seleccionar modo-práctica. Camina fuera de los límites superiores del campo, señala el punto que está en la parte superior de los mismos, y ya puedes empezar a golpear.



MINI-VIDEO
SUPER NINTENDO

LASERS

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

Escucha atentamente este consejo y sigue paso a paso las siguientes indicaciones. Si quieres triunfar en este increíble juego, lo único que has de hacer es introducir siempre en el segundo pad y en la pantalla del título estas combinaciones:

DIEZ CRÉDITOS :

B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X y X. Oirás una explosión si lo has hecho bien. Vé a la pantalla de opciones y observa cómo tu número de créditos ha aumentado hasta 10.

ATAQUE DEFINITIVO

Presiona en la pantalla del título y en el segundo pad: ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, X, Y, B, A, X, Y, B, A y X. Oirás una explosión si has introducido bien el código. Vé al modo "Story Battle Mode" y selecciona el jugador que prefieras.

LUCHAR EN NUEVOS ESCENARIOS :

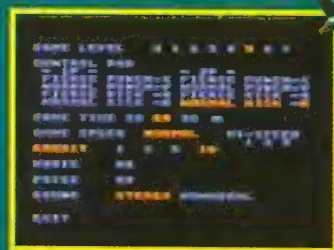
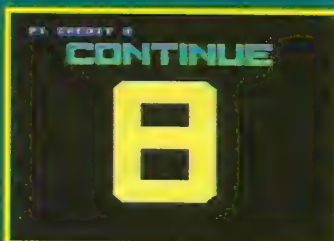
Para luchar en dos nuevos escenarios, pulsa L, R, L, R, L, R y A, como siempre en la pantalla de títulos. Selecciona modo Vs y podrás luchar montado en tren y en el increíble mundo del cine en el Estudio 6.

LUCHAR CON LOS JEFES:

Recuerda: conecta el segundo mando, espera hasta que la pantalla de títulos aparezca, y presiona en el segundo mando: X, ARRIBA, Y, IZQ, B, ABAJO, A, DRCHA, X y ARRIBA. Oirás a Aska. Vete al modo Vs y presiona IZQ. en el primer mando. Ahora podrás jugar como un jefe.

VELOCIDAD HI-3:

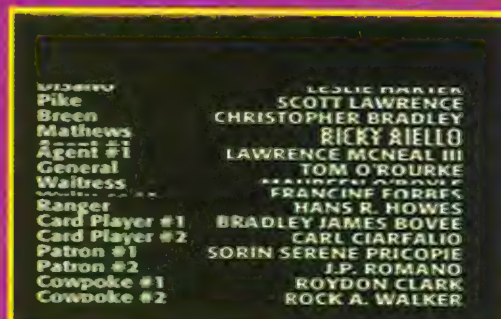
Con el mismo procedimiento inicial, pulsa: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ, DRCHA, IZQ, DRCHA, B y A. La opción "Hi-Speed of 3" aparecerá en tu menú.



GROUND ZERO TEXAS

UNA ESCENA SECRETA:

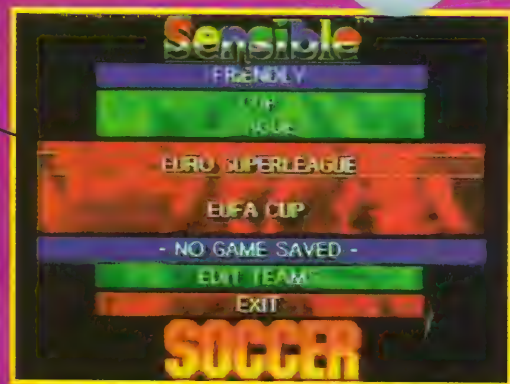
En el momento en que comienzen a salir los créditos del juego, presiona sin dudarlos dos veces C, B y A. Después pulsa START y accederás a la escena.



SENSIBLE SOCCER

ALGO MÁS SENCILLO:

Vé a la pantalla de opciones y selecciona el nivel "Expert". Luego vé al "Club Teams", selecciona Euro Cup, elige equipo y aborta el juego cuando la primera ronda esté a punto de comenzar. Cambia de nuevo la dificultad a Easy. Vuelve a los clubs, selecciona Cup y podrás ver una opción denominada "Continue Euro Cup". Selecciónala y jugarás la Cup en el modo Easy.

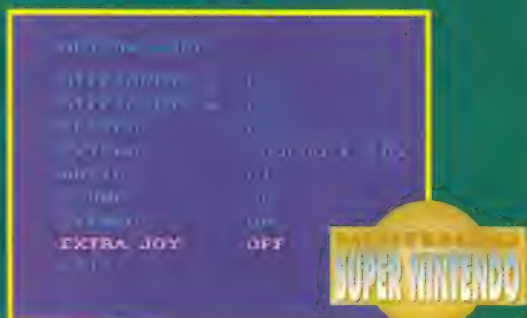


& PHASERS

FINAL FIGHT

PANTALLA ESPECIAL:

Pulsa los botones L, R y STAR en la pantalla del título, y conseguirás...



TERMINATOR 2

¡SORPRESA!

En la pantalla del título, pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQ., DRCH., ARRIBA, ABAJO, IZQ y DRCH., y escucharás una voz que gritará "EXCELLENT". Ahora, mientras estás jugando, pausa y pulsa B y C simultáneamente.

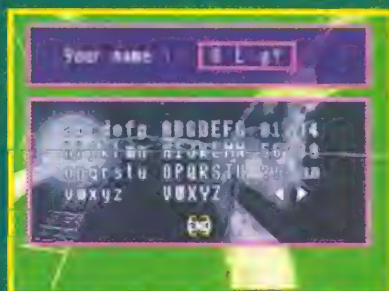


MEGA DRIVE

METAL COMBAT

CAMBIAR EL NOMBRE:

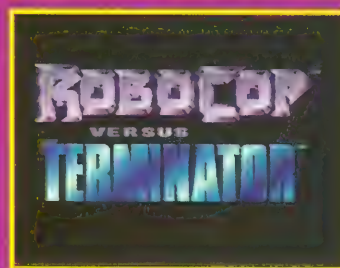
Pulsa en la pantalla del título L, A, B y L, y lograrás acceder a una pantalla en la que podrás modificar el nombre.



ROBOCOP VS TERMINATOR

ATRAVESAR EL SUELO:

Presiona A, B, C, C, C, B y A con el juego pausado, y oirás un pequeño sonido. Ahora sólo tendrás que pulsar ABAJO y C al mismo tiempo para pasar al piso anterior. Podrás repetir el truco las veces que quieras.



TURBO MODE:

Para acceder al modo Turbo, pausa el juego y pulsa A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C y B. Si logras introducir esta combinación sin cometer un solo error, oirás un pequeño sonido. Suerte, que no es fácil.

MEGA DRIVE

INMORTALITY LEVEL:

Una vez estás en la opción TURBOCOP, puedes acceder a unos bonos que te harán invencible. Comienza a jugar en el "Trainer" nivel y conduce a Robocop a la izquierda de la pantalla presionando arriba y C para saltar.



SELECCIÓN DE ARMAS:

El mensaje secreto del programador encierra un código extra para seleccionar armas. Con el juego pausado, pulsa: B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A y B. Si el código es correcto, oirás un disparo. Despausa el juego y pulsa ABAJO, A, B y C al mismo tiempo para elegir arma.



CAMBIAR LOS CARACTERES Y HACER EL JUEGO MÁS "VIOLENTO":

Pausa el juego y pulsa muy cuidadosamente C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C y A.



54 VIDAS:

Pausa el juego y presiona: C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Cuando oigas una explosión, vé al nivel secreto donde escucharás un mensaje del programador del juego.



LASERS

SUPER SOCCER

EXPULSIÓN

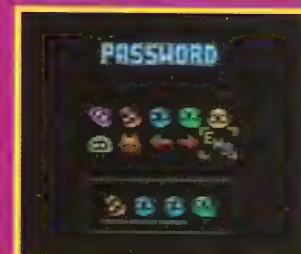
Cuando un jugador comete una falta, presiona los botones L y R al mismo tiempo. Esto hará que el jugador del equipo contrario reciba una tarjeta roja directa.



MEAN BEAN MACHINE

PASSWORDS:

NIVEL	CÓDIGO
2	N, A, R, AM.
3	AM, A, M, A
4	R, M, N, V.
5	A, N, N, NR.
6	NR, M, N, AM.
7	A, R, N, NR.
8	NR, M, AM, A.
9	A, NR, AM, M.
10	A, AM, R, V.
11	M, A, N, AM.
12	M, A, R, NR.
13	AM, R, V, A.

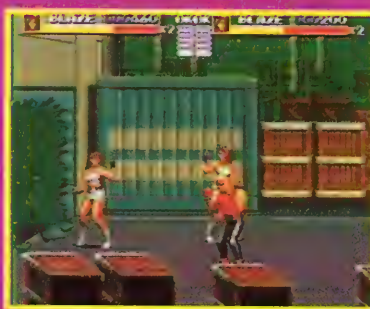


NOTA: AM- amarillo, A-azul, R- rojo, M- morado, NR - naranja, N-negro, V- verde.

STREETS OF RAGE 3

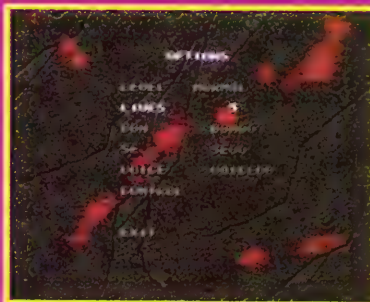
DOS JUGADORES CON EL MISMO LUCHADOR:

En el menú de selección, mueve el cursor a la opción de dos jugadores y pulsa ABAJO y C al mismo tiempo. Oirás un tono de confirmación del truco. Ahora, en la pantalla "Select Player", los dos jugadores podrán elegir al mismo luchador.



9 VIDAS:

Vé a la pantalla de opciones y mueve el cursor a "players". Introduce el segundo pad y presiona en el ARRIBA, A, B y C simultáneamente. Ahora, con el primer mando, pulsa DRCHA hasta llegar al nueve.



¡QUÉ GRACIOSO EL KANGUROI!

Para luchar con el saltarín Roo, presiona en la pantalla del título ARRIBA y B a la vez. Ahora pulsa START y... a luchar toca.



DAFFY DUCK

50 VIDAS :

Cuando la pantalla muestre el título "Where there's duck there's fire", presiona izquierda, izquierda, derecha, derecha, Y, A, B y X. Si lo has hecho bien, oirás a Daffy gritando "¡MOTHER!". Contarás a partir de entonces con 50 vidas para terminar el juego.



& PHASERS

ART OF FIGHTING

VER EL FINAL:

Con el juego pausado, pulsa arriba, X, izquierda, Y, abajo, B, derecha, A, L e Y si deseas ver el final de este juego.



THE FLINSTONES

VIDAS INFINITAS:

En la pantalla de opciones, sitúate en el número de vidas (5) del primer jugador, y pulsa A, B y C mientras mueves el mando direccional en el sentido de las agujas del reloj. Mantén el botón C presionado, mientras pulsas IZO, DRCHA, ABAJO, IZO, DRCHA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZO, DRCHA y ABAJO.



DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS

PASSWORDS:

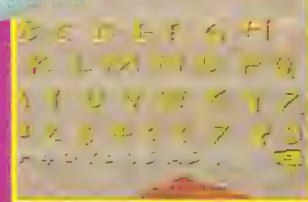
1	ATERIDAS	ORDOS	HARKONNEN
2	DIPLOMATIC	DOMINATION	DEMOLITION
3	SPICEDANCE	SPICESABRE	SPICCESATYR
4	ETERNALSUN	ARRAKISSUN	BURNINGSUN
5	DEFTHUNTER	COLDHUNTER	DARKHUNTER
6	FAIRMENTAT	WILLYMENTAT	EVILMENTAT
7	ASHLIKENNY	SLYMELANIE	ITSJOEBWAN
8	SONICBLAST	STEALTHWAR	DEVASTATOR
9	DUNERUNNER	POWERCRUSH	DEATHRULER



SKITCHIN

PASSWORDS:

San Diego	VDRL HFXB YYRU
Seattle	NA3L PSFB ADFD
Washington	UAZK WOCH STVV
Detroit	5MWZ EOTQ SIDN
Chicago	CQFC TYZW OBH3
Miami	Q5AB OSFM SSZS



SUPER STAR WARS

5 CONTINUACIONES:

Presiona X, B, B, A e Y en la pantalla Game Start, y comienza a jugar.



TELÉFONO ROJO

¿Qué tal, amigos? Me imagino que disfrutando con los últimos rayos de sol de este verano, ¿no? No os voy a preguntar qué tal las vacaciones, porque se me pondrían los dientes largos, pero lo que sí voy a hacer es animaros para que cuando volváis de vuestro lugar de veraneo, cojáis papel y bolígrafo y me mandéis todas las dudas consolas que os han surgido durante estos meses. Que para eso está vuestro amigo Yen, para sacaros de dudas. Ya sabéis que debéis escribirme a: **HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.** C/ de los Ciruelos Nº4 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID Indicando en una esquina: **TELÉFONO ROJO.**



Cuestiones de altos vuelos



Hola Yen, tengo un Mega CD y me gustaría que me contestaras a estas preguntas: 1- ¿Sabes si saldrá en España el «Harrier Assault» de Domark? ¿Será igual que el de PC? 2- ¿Sabes si están haciendo aviones o naves espaciales que no sean del concepto «película interactiva», como «Tom Cat Alley»? 3- ¿Sabes algo de un juego llamado «Virtua Flying» para Mega Drive o Mega CD, con chip SVP? 4- ¿Qué me puedes decir del «Wing Commander» para Mega CD? ¿Se hará «Strike Commander» para este sistema? **Fatiguita Brother (Cádiz).**



1- Sí saldrá, supuestamente en septiembre, pero aún no he tenido la oportunidad de jugar con él para poderte decir hasta qué punto se parece al genial simulador de PC. Por cierto, puede llevar el nombre de «Flying Nightmare». 2- También para septiembre será el lanzamiento de «Rebel Assault» y «Apache Attack». 3- Es uno de los títulos de los que se habló en los principios del SVP, que, como otros muchos, se ha quedado en nada por el momento. 4- Que no parece tener muchas posibilidades de salir en nuestro país. Es una versión con bastantes similitudes a la de PC. Con respecto a «Strike Commander», lamento decirte que no, por el momento.

Sonic y sus truquitos

Hola Yen. Te mando esta carta para hacerte unas preguntas y criticar a cierta sección llamada «Lasers & Phasers», en la que se ha publicado un truco del «Sonic 3» para elegir fase que no funciona, lo que me parece una tomadura de pelo.

1- ¿Tienes algún truco para «Sonic 3» que funcione de verdad? 2- ¿Qué consola te gusta más, Mega Drive o Super Noentiendo (ji, ji, ji)? 3- ¿Sabes cómo salir con Tails de la «Carnival Night» en «Sonic 3»? 4- ¿Me puedes decir algún bombazo para Mega Drive?

Alejandro Fajardo (Cádiz)

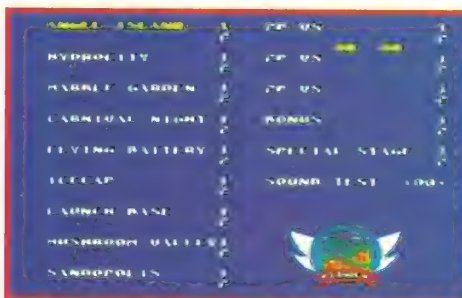
1- Lamento que te lo tomes así, más que nada porque el truco funciona. Es difícil de hacer, pero vaya si funciona. De hecho, es imprescindible para completar otros trucos, como el de convertirse en Super Sonic. Te explico: tienes que realizar la combinación

nada más acabar el logo de Sega, justo cuando Sonic empieza a aparecer. Oirás un campanilleo. Si no te sale, resetea y vuelve a intentarlo. Recuerda que tiene ser en el momento oportuno, ni antes ni después.

2- La Super Nintendo tiene más colorido y mejor sonido que la Mega Drive. Por contra, Mega Drive es más rápida y tiene muchos y más variados juegos. Yo tengo las dos y si me obligara a elegir, no sé con cuál me quedaría.

3- No sé en qué zona de la fase estás atascado, pero el sistema es el mismo. El único problema pueden ser los tambores, pero ya sabrás que para evitarlos debes mover el pad hacia arriba y hacia abajo acompañando el movimiento del tambor.

4- «Jurassic Park 2», «Ecco 2», «Bubsy 2», «Lion King», «Sonic Vs Knuckles», «Rise of The Robots», «Slam Master»...



Estás de suerte...

Hola Yen, ¿cómo estás? Me pregunto si tendré la suerte de que cojas mi carta y la leas. Así que ahí van mis preguntas: **1-** Tengo una Super Nintendo y no me gustan los juegos especialmente difíciles como «Battletoads»... ¿Es difícil «NBA Jam»? **2-** He oído hablar de un juego llamado «Virtual Bart» y sólo sé que se parece a «Mario Kart», ¿qué me puedes decir tú? **3-** ¿Me divertiré tanto con «Rock'n Roll Racing» como con «Mario Kart»? **4-** ¿Es el «FIFA» el mejor juego de fútbol que me puedo comprar? **5-** ¿Saldrán buenos pinballs para mi consola o tengo que comprarme una Mega Drive? **Dimas Rodríguez (Tarragona).**



1- El manejo es sencillísimo (un botón para tirar-saltar y otro para pasar-robar). Jugando de dos a cuatro jugadores es divertidísimo, y las ligas no son especialmente difíciles. Una gran elección.

2- Encontrarás fases de conducción, pero también de plataformas y acción, y hasta de disparo (si puedes considerar disparo a tirar tomates).

3- Si te gustan los juegos de coches, seguro que te diviertes con éste. Es un intermedio entre dos clásicos como «Super Off Road» y «Super Mario Kart».

4- Ése, junto con «World Cup USA 94», son los mejores. La única diferencia reside en si te gustan más los simuladores («FIFA Soccer») o simplemente jugar rápido y bien («World Cup»).

5- Acaba de salir «Pinballs Dreams», que aunque no sea una joya es lo único que puedes encontrar en nuestro país. Por el momento, no hay ningún lanzamiento previsto. Desde luego, en Mega Drive tienes bastantes más pinballs.

El viejo dilema

Saludos, Yen. Te escribo desesperado por unas dudas que tengo. **1-** Me voy a comprar una dieciséis bits y no sé si decidirme por la Mega Drive o la Super Nintendo, aunque me tira más la Super. ¿Cuál debería comprarme? **2-** ¿Habré obrado mal comprándome una o la otra teniendo en cuenta las nuevas consolas? ¿Debería esperar y comprarme cualquiera de las nuevas en lugar de una 16 bits? **3-** ¿Caerán en el olvido las 16 bits como ha pasado con las 8 bits o éste es el momento correcto?

David Ruiz (Toledo).

1- Piensa en qué tipo de juegos te gustan más, si los de Mega Drive o los de Super Nintendo, y decide tú mismo. Si en el fondo te gusta más la Super Nintendo, adelante.

2- De aquí a que empiecen a funcionar a toda máquina las nuevas consolas, va a pasar bastante tiempo. Quizá te merezca la pena comprarte la Mega Drive, por la posibilidad de hacerte después con el Mega Drive 32X.

3- Seguro que desaparecen, pero no hoy ni mañana. Cuando llegue el momento en el que no se hagan juegos para 16 bits, tú puedes tener tu consola más que machacada. No lo pienses más y decídetelo pronto. Cualquiera de las dos opciones será una gran elección.

Mega-juegos de lucha

Yen, ¿cómo estás, monstruo? (no te lo tomes a mal). Soy el «Mega luchador» Saprkster, que vuelve pletórico de acción, descontrolado y sin freno. Mi único jarabe son los juegos de lucha... Bueno, ¡Atención, pregunta!

1- ¿Qué pasa con el «Dragon Ball» de Sega? **2-** ¿Sacarán «Super S.F.II Turbo» para Mega Drive 32X? **3-** ¿Por qué disteis una puntuación tan baja al «Art of Fighting»? ¿No crees que merece más? **4-** ¿Tiene Bandai prevista una segunda parte del «Dragon Ball» como hizo con Super Nes? **5-** ¿Por qué no sabemos nada de «Fatal Fury 2» y «World Heroes» cuando el «Super S.F.II» está ya terminado? **6-** ¿Van a sacar «Capitán Comando»?

Sparkster (Balears).

1- Nada de nada.

Proyecto aparcado.

Muchas veces os cuento rumores que se quedan en nada. De todos modos no desesperes, porque tampoco se ha dicho tajantemente que no.

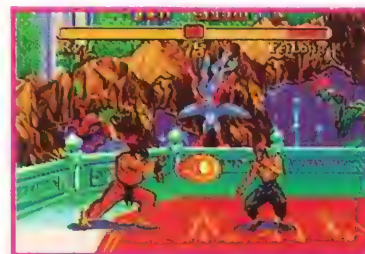
2- No por el momento. En todo caso, confórmate con el «S.S.F.II» para Mega Drive, que merece la pena.

3- No lo creo. Los personajes son muy pequeños, sólo tiene dos niveles de dificultad, los movimientos son lentos y el sonido bastante pobre. Se podía haber hecho un juego mucho mejor aprovechando las posibilidades del título.

4- No, pero sí tiene en mente otros proyectos también basados en manga.

5- Porque «Street Fighter II» no tiene competidor y resulta menos arriesgado venderlo que otros títulos que tendrían que enfrentarse a una dura competencia. De todos modos, calcula tres o cuatro meses a «Fatal Fury 2» y algo más a «World Heroes». Aunque si es con la versión de Super...

6- Sí. Tendrá 16 megas y Capcom ha prometido que será igual que la recreativa.



Brevidad ante todo

Hola Yen, tengo una Mega Drive y me gustaría que me respondieses a estas preguntas. **1-** ¿Tardará mucho el «Fatal Fury 2»? **2-** ¿Saldrá «Clayfighters» para Mega Drive? **3-** ¿Qué pasa con el «Sonic 3» Plus o Champion Edition? **4-** ¿«Sensible» o «FIFA Soccer»? **FB Javier Pouea (Sevilla).**



1- Posiblemente tarde todavía un poco.

2- Sí.

3- Que se llama «Sonic Vs Knuckles».

4- ¿Diversión o simulación? Tú dirás.

Una de trucos

Hola Yen, ¿qué tal? Tengo algunas dudillas y una Mega Drive. 1- En un número de esta revista salió un librito que decía algo del «Sonic 3 Plus» y «Sonic 3 Champion Edition». ¿Qué es todo eso? 2- Explícame cómo se hace el truco del «Sonic 3» para lo del Sound Test. 3- En el «Wario Land» (Game Boy) ¿cómo se llega al nivel escondido de Course 16? 4- ¿Me podrías dar algún buen truco para el «Dragon Ball» y el «Rolo» de Mega Drive? 5- ¿Qué juegos hay para el Menacer?

Carlos A. Sánchez Uriol (Barcelona).

1- Eran una serie de rumores sobre un cartucho especial, que ahora se han confirmado bajo el título de «Sonic Vs Knuckles». Este juego de 18 megas contará con una ranura superior en la que se podrá colocar otro cartucho de Sonic, de manera que aparecerán nuevas fases y nuevos decorados. Su lanzamiento está previsto para octubre.

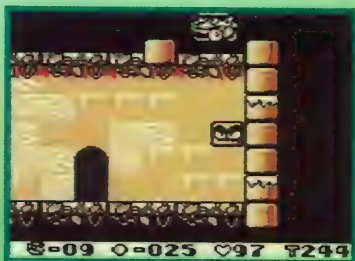
2- Hay que empezar a hacerlo justo cuando empiece a desaparecer el logo de Sega y la pantalla se pone en negro. Hay que hacer la combinación rápidamente. Si sale bien, oirás un ruidito. Es complicado y puede que tengas que repetirlo varias veces hasta que te salga.

3- Llegarás a una sala en la que sólo hay una moneda, una puerta (por la que habrás entrado) y unas escaleras que bajan. Si saltas para coger la moneda, aparecerá un bloque. Súbete al bloque y salta hacia arriba. Para tu sorpresa, podrás avanzar por encima del escenario. Vé hacia la derecha.

4- Antes de encender la consola, pulsa A en el pad uno. No lo sueltes ni toques nada más mientras enciendes la consola. Notarás que el cielo de la pantalla de presentación será naranja y no azul. Este truco aumenta la velocidad del juego.

Para acceder al menú secreto de Rolo y obtener un montón de ventajas, pulsa diagonal arriba izquierda y los botones A y C. Sin soltar nada, resetea la consola. Mantén los botones pulsados unos diez segundos más, y luego bastará con pulsar B.

5- No hay muchos, pero ahí van un par de ellos: «Body Count» y «Terminator 2».



Bombardeo de dudas

Después de dar un paseo por un salón recreativo, quisiera hacerte unas preguntas: 1- ¿Saldrá «Super Visual Football» para Mega Drive? 2- ¿Qué juego de éstos me recomiendas: «Mario Andretti», «Art of Fighting», «NBA Jam», «Landstalker», «Dragon Ball», «Virtua Racing» o «World Cup USA 94»? 3- ¿Para cuándo «The Punisher»? 4- ¿Qué es eso de «Sonic Vs Knuckles»? 5- ¿Merece la pena «Hulk»? 6- He visto pantallas de «Ecco 2», «Tazmania 2» y «Rocket Night 2». ¿Qué me puedes decir? 7- ¿Va a salir algún juego de rallys para Mega Drive? 8- ¿Van a salir «Rock'n Roll Racing» y «Clayfighters»? 9- ¿Qué opinas de «Lion King» y «Jungle Book»?

Rafael Pérez (Madrid)

1- Se habla de este título para Saturn y Mega Drive 32X, pero no creo que salga para Mega Drive.

2- «NBA Jam», «Landstalker» (que no se vende en España), «Virtua Racing», «Dragon Ball» y «World Cup USA 95». El orden lo dejo a tus preferencias.

3- A partir de noviembre.

4- Un cartucho al que podrán conectarse los anteriores «Sonic» para aumentar el número de fases y escenarios.

5- Sinceramente, a mí no me ha gustado.

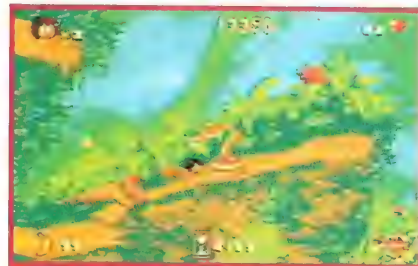
6- «Ecco 2» es para octubre y tiene una pinta estupenda. Taz vuelve en septiembre en 16 megas de preciosas plataformas.

«Rocket Night 2» es en realidad «Sparkster» y saldrá hacia noviembre.

7- «World Championship Rally» de JVC es para Mega CD. Si te vale el «Monster Trucks»...

8- Sí, pero no te puedo dar fecha.

9- «Lion King» tiene un aspecto fabuloso, pero no he podido aún jugar. «Jungle Book» es un gran juego de plataformas que verás comentado en este número.



A propósito del Mega CD 32X

Hola Yen, tengo un Mega CD y las siguientes preguntas: 1- ¿Saldrá «Mortal Kombat II» para CD? ¿Y para Mega Drive 32X? 2- ¿Cuánto costarán los juegos para Mega CD 32X? 3- ¿Habrà mucha diferencia entre un juego de Mega CD y Mega CD 32X? 4- ¿Disminuirá la Mega Drive 32X el tiempo de acceso a disco del Mega CD o seguirá siendo igual de lento? 5- ¿Saldrá oficialmente el 3DO en España? ¿Qué precio tendrá el sistema y sus juegos?

Enrique García (Vitoria).

1- Posiblemente salga para CD, aunque no se ha dicho nada. Acclaim está preparando cosas para Mega Drive 32X y puede que una de ellas sea precisamente «Mortal Kombat II».

2- Los juegos de CD para Mega Drive 32X costarán lo mismo que un compacto normal. Igual ocurre con los juegos de cartucho, que costarán lo mismo que un juego para Mega Drive.

3- Habrá diferencia sobre todo de color. Los juegos cinematográficos son los que más van a notar la mejoría.

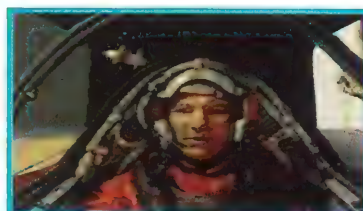
4- Sí, y además creo (no estoy seguro) que uno de los chips del sistema 32 se va a dedicar por entero al intercambio de datos con el CD.

5- Es difícil, porque los aranceles de la CEE van a elevar el precio de la máquina a más de 100.000 pesetas, lo que no le augura un gran índice de ventas.



Polígonos y digitalizaciones

Hola Yen, yo estoy bien, ¿y tú? Tengo una Mega Drive y una sola pregunta que hacerte: Vistas las cualidades técnicas del Mega CD 32X y el tipo de juegos que se están programando para este sistema («Virtua Racing», «Star Wars», «Virtua Fighters»...) ¿será esta consola capaz de realizar otro tipo de juegos que no sean poligonales? Si hago esta pregunta es por lo que está haciendo Sega con el Mega CD, que sólo sirve para hacer juegos basados en las digitalizaciones de imágenes reales. **Felipe Olina Suárez (Oviedo).**



Por supuesto que sí, lo que pasa es que los gráficos poligonales resultan muy espectaculares y están de moda. Entre los títulos dados para 32X hay varios que no tienen nada que ver con los polígonos, como «Tempo», «Fahrenheit» o «36 Greast Holes». Respecto al Mega CD, estás en parte equivocado. Hay muchos juegos digitalizados (eso tampoco es malo) y muchos que no. Como ejemplos pueden servirte «Yumeni Mansion», «Jurassic Park», «Thunder Hawk» o «Time Gal». También hay compactos que tienen imágenes digitalizadas en intros o escenas intermedias, pero no en el juego («Rebel Assault» o «Microcosm»).

Jugando con las 16 bits

¿Qué tal Yen? Tengo una Mega Drive y una Super Nintendo, y ahí van mis preguntas: 1- ¿Qué juegos de lucha van a salir para mis consolas? 2- Los juegos de Mega Drive 32X, ¿serán variados o se centrarán en el mismo tipo de juegos? ¿Harán juegos de aventuras y rol? 3- ¿Qué juegos de rol saldrán en las próximas fechas para Mega Drive? ¿Estarán traducidos? 4- ¿Saldrá otra parte del «Zelda» para Super Nintendo?

Benjamín Rivas Ruiz (Málaga).

1- «Super Street Fighter II», «Slam Master», «Mortal Kombat II», «Rise of the Robots» y «Samurai Showdown» para las dos consolas. Para Mega Drive, «Ballz», «Brutal» y «Clayfighters».

2- Por la lista de juegos que hemos repetido hasta la saciedad, se ve que van a ser bastante variaditos. Hay deportivos, de plataformas, de acción y simuladores. En principio no se ha dado ningún título de rol, pero dado el interés de Sega por el género...

3- Ya mismo «Shining Force 2», que estará en inglés. Posteriormente, «Soleil» (antes «Ragnacentry») estará seguro en español.

4- Seguro que sí, pero no se sabe cuándo. Confórmate con «Secret of Mana» y «Legend of Gaia».



¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS!

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.

Para beneficiarte de esta oferta sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y presentarlo en los Centros MAIL al comprar un juego o periférico



Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL VxC: Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

GASTOS DE ENVÍO
- 250 Ptas. -



ESTAS SON LAS OFERTAS DE ESTE MES

- ☐ **MEGA DRIVE**.....SUPER STREET F. II- ~~11990~~ - 10990
- ☐ **Master System II**.....POWER RANGERS- ~~5990~~ - 5290
- ☐ **GAME GEAR**.....ASTERIX- ~~5990~~ - 5290
- ☐ **SUPER NINTENDO**.....JUNGLE BOOK - ~~12990~~ - 11990

- ☐ **Nintendo**.....JUNGLE BOOK- ~~6490~~ - 5490
- ☐ **GAMEBOY**.....LOS PITUFOS- ~~5490~~ - 4890
- ☐ **MEGA-CD II**.....FIFA SOCCER- ~~8990~~ - 7990
- ☐ **NFO**.....NAM 1975- ~~11990~~ - 10990

NOMBRE: APELLIDOS:
 DIRECCION:
 LOCALIDAD: PROVINCIA:
 TELEFONO: CODIGO POSTAL:
 Nº DE CLIENTE: CLIENTE NUEVO: ☐

PC BASKET 2.0, el programa d

**YA A LA VENTA
EN TU KIOSCO
POR SÓLO 2500 PTAS.**

**¡Reserva tu ejemplar
antes de que se agote!!**

Una completa ficha con 13
conceptos estadísticos.

Hasta 11 años de estadísticas ACB
incluyendo Liga regular y Play-Offs.

**Liga Regular
Play-offs**

Juan Antonio San Epifanio

Liga Regular 83-84

	INTENT.	LOGROS	%	PUNTS	TOTAL
TIROS DE 2	121	70	57.9	2.5	140
TIROS DE 3	54	20	37.0	0.7	50
TIROS LIBRES	55	39	69.6	1.4	39
TOTAL T.	231	129	55.8	4.6	239

REBOTES DEF.	35	1.3
REBOTES OF.	12	0.4
ASISTENCIAS	19	0.7
TAPONES	3	0.1
D. RODADOS	19	0.7
D. PERDIDOS	19	0.5
FALTAS PER.	67	1.7
MINUTOS		16.3
P. JUGADOR		20

alero

LOGRO DE MOVIMIENTO: Desplazado

FECHA: 1-1-84

PROCESAR

Foto Hist. Info. Notas

Imprimir Volver

La versión 2.0 de PC BASKET
es un producto oficial ACB.

Historial de temporadas ACB

Temporada	Equipo	Puntos	Rebotes	Asistencias	Faltas	Minutos
83-84	P. Barcelona	140	13	7	17	16.3
84-85	P. Barcelona	140	13	7	17	16.3
85-86	P. Barcelona	140	13	7	17	16.3
86-87	P. Barcelona	140	13	7	17	16.3
87-88	P. Barcelona	140	13	7	17	16.3
88-89	P. Barcelona	140	13	7	17	16.3
89-90	P. Barcelona	140	13	7	17	16.3
90-91	P. Barcelona	140	13	7	17	16.3
91-92	P. Barcelona	140	13	7	17	16.3
92-93	P. Barcelona	140	13	7	17	16.3

Toda el país, aficionados y no
aficionados al baloncesto, conocen a
Epif. Es un símbolo del deporte
español en general y del
P.C. Barcelona en particular. Se trata
del mejor alero español de todos los
tiempos, e incluso llegó a ser

Ventanas con el
historial, trayectoria
y notas del usuario
de cada uno de los
jugadores.

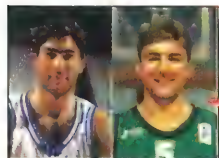
Puedes escribir tus propios datos
sobre los jugadores preferidos.

Impresiones gráficas.

En la pantalla de tácticas
te sentirás en la "piel" del entrenador.

Elige entre siete tipos
de defensa.

Diseña los ataques
a tu medida.



Decide los emparejamientos en cancha
dependiendo de tus rivales.

Tácticas Jugador 12 Hermenegildo **REAL MADRID**

DEFENSA **ATAQUE**

Zona 3-2
Zona 2-3
Zona Presión 1-3-1
Individual
Individual Presión
Caja 1
Triángulo 2

EMPAREJAMIENTOS

Nº	Nombre	Posición	Altura
1	ANTUNEZ	BASE	1.84m
2	BRUKOV	ESCOLTA	1.84m
3	SANTOS	ESCOLTA	1.91m
4	MARTIN	PIVOT	2.10m
5	EASONES	PIVOT	2.20m
6	SABONIS	BASE	1.83m
7	CARLEN	ALERO	2.04m
8	KURTINAITIS	ALERO	1.98m
9	ROMERO	PIVOT	2.17m
10	VALANCIUS	ALA-PIVOT	2.04m

Grabar Táctica Cargar Táctica Seguir

Puedes grabar y cargar las tácticas que
diseñes previamente.

Grabar Táctica **Cargar Táctica**



Selecciona tu quinteto inicial y realiza
cambios durante el partido.



Gráficos y efectos sonoros súper
realistas, incluyendo espectaculares
mates y «cheer-leaders».



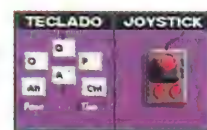
Los jugadores se dispondrán
en la cancha según las instrucciones
dadas en la pantalla de tácticas.



El público animará durante el
transcurso del partido.



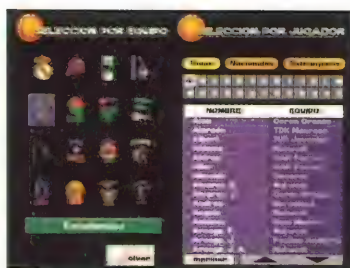
Controla con
precisión los pases
en una auténtica
simulación de
baloncesto.



Elige entre
1 ó 2 jugadores
y entre teclado
o joystick.

Un marcador con toda la
información necesaria.

e baloncesto definitivo. Seguro.



La versión 2.0 de PC BASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador...



... cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura...



... y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado.



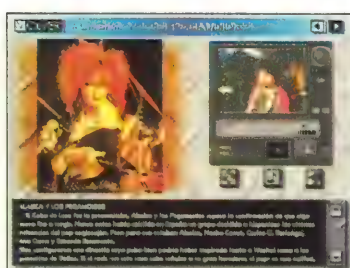
Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón...



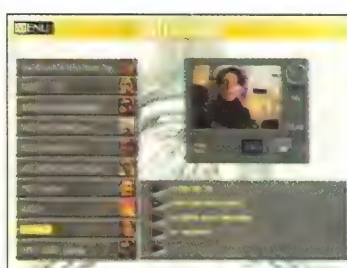
...toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc...



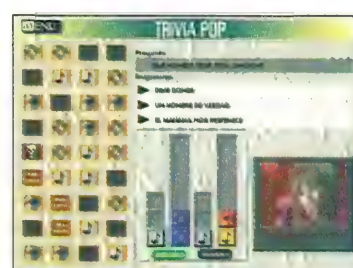
...y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.



Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y videos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Teléfono
Distribuidores
(91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ☐ PC BASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.
- ☐ PC FÚTBOL por sólo 2.500 pts.
- ☐ Los 4 disquetes de actualización de PC FÚTBOL por sólo 1.995 pts.
- ☐ LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad..... Código postal.....
Provincia..... Teléfono(.....)
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....
Firma.....

F O R M A D E P A G O

- ☐ Contra reembolso
- ☐ Visa
- ☐ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos nº 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

¡Qué Locura!

LA CONTRALISTA

	Último	Penúltimo	Antepenúltimo
S. Nintendo	H. Alone 2	S. Troll Island	Magic Boy
N.E.S.	C. Commando	Werewolf	Indiana J.
Game Boy	Indiana J.	Darkman	Pac Man
Mega Drive	Normy's Beach	André Agassi T.	T2 The Movie
Master	Alien Storm	G.P. Raider	Aztec Adventures
Game Gear	Cesar's Palace	Factory Panic	Wood Pop

Han colaborado para hacer posible esta Contralista:
Miguel Martín (Segovia), Estibaliz Gonzalez (Salamanca),
Félix Alcolea (Madrid), Lourdes Herrero (Valencia),
Juan Andrés Alba (Alcalá de Henares).

EL DIBUJO DEL MES



Sencilla, graciosa y contundente la visión que el granadino José Huraíodi Bueno tiene de «Stunt Race FX». Eso sí, un tanto particular...



La mascota del mes

Desde Alicante, más concretamente de Villena, nos ha enviado David Ferrer Blanquer la que para él es la mascota ideal de nuestra revista. Un consolero con todas las de la ley.

Prota tú

Jesús Manuel Bendaña, además de ser un forofo del Depor, es un gran admirador de Son Gohan, y éste era su deseo.



Otro prota tú

Nos gustan los imposibles, y cuando nos enteramos de que Joseph Monforte, de Valencia, quería jugar con los grandes de la NBA, nos dedicamos de pleno a hacer realidad su sueño.

J. Luis Vilar Paredes
(Murcia)



Cristobalina Aguilar
(Murcia)



Liz F. Caballero
(Murcia)

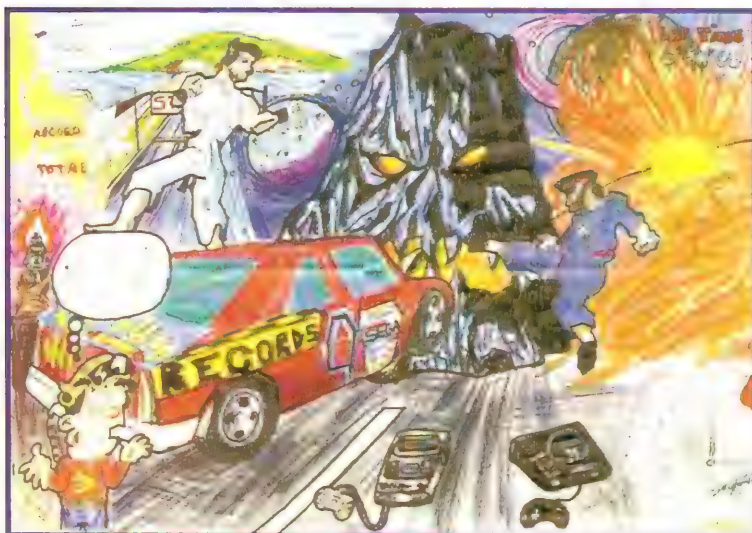


Rubén Rodríguez Rodríguez
(Orense)

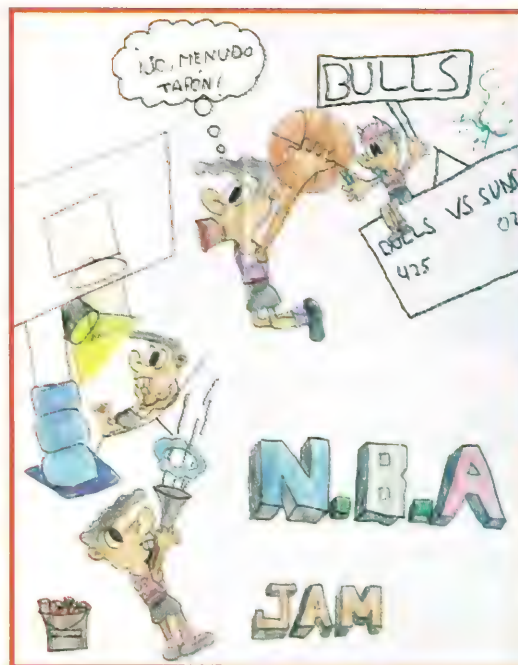


Antonio Beltrán Pérez
(Valencia)

¡Qué Locura!



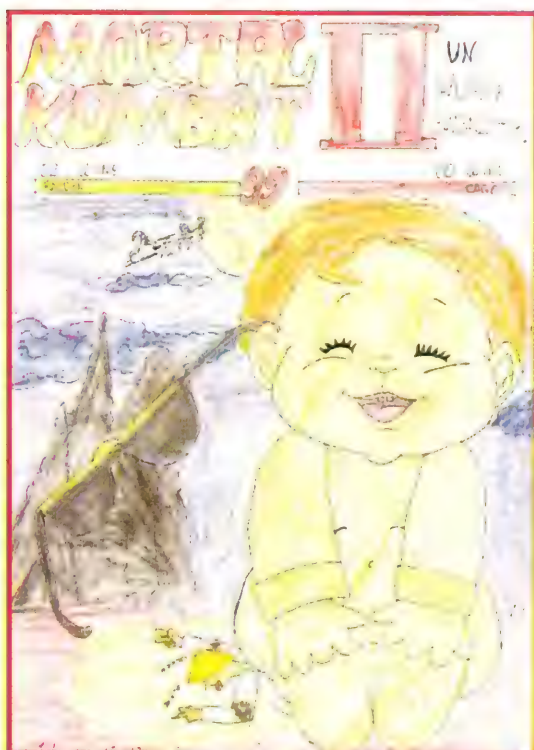
Sergio Márquez Blasco
(Tarragona)



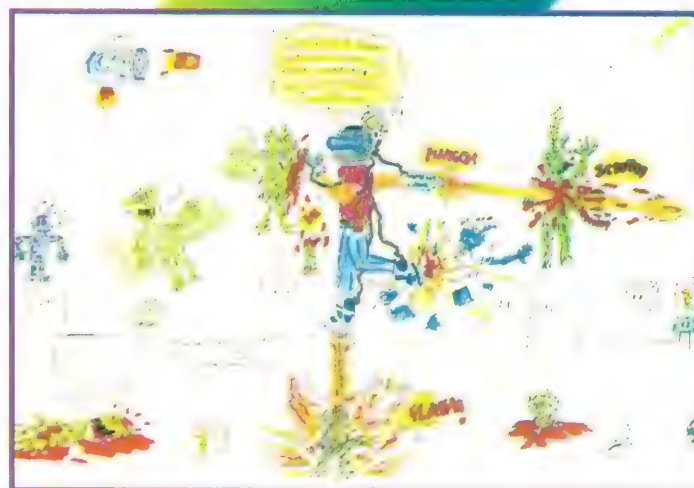
J. José del Junco Mendoza
(Cádiz)



Cristina Coca Román
(Las Palmas de G.C.)



J. Manuel Ramos Blanco
(Madrid)



José Pablo Inglés Casado
(Madrid)



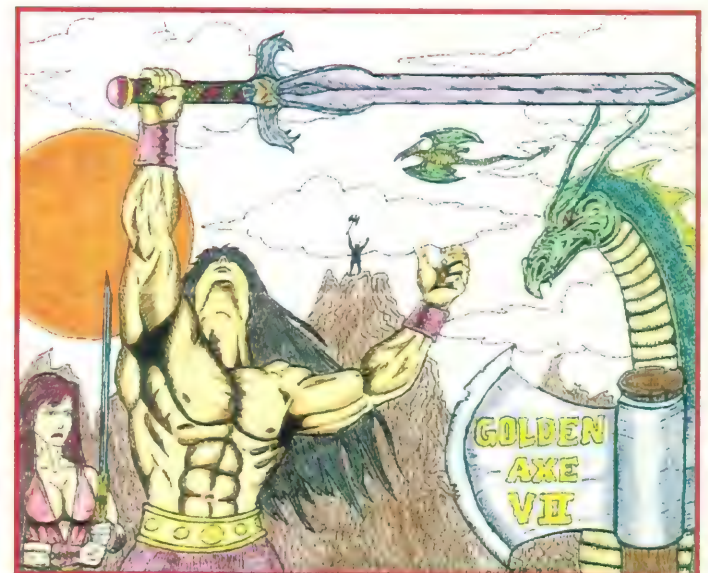
Paco Tena y Alberto Serena
(Huesca)



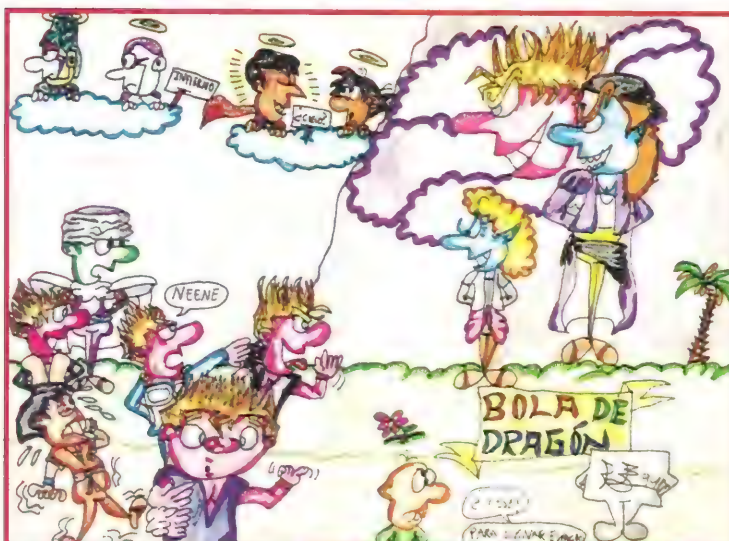
Monserrat Pallás i Guasch
(Tarragona)



Daniel Banegas
(Alicante)



Fco. Javier Vargas Atienza
(Cádiz)



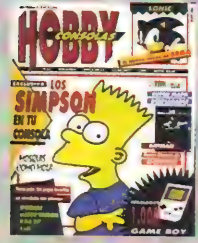
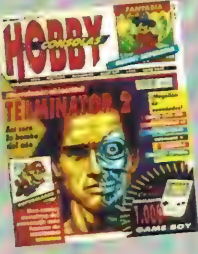
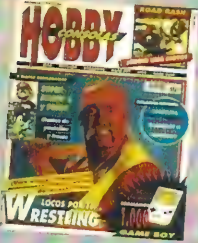
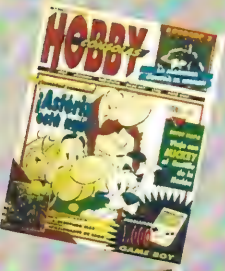
Rubén Fdez. Fuentes
(Castellón)



Santiago Agustí Piles
(Valencia)

¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
A.P.B.	LX	13	CORRECAMINOS	SN	27	GOLDEN AXE	MD	2,3
ADAMS FAMILY	SN	25	CRUE BALL	MD	28	GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
ADDAMS 2	SN	28	CYBERBALL	MD	2,3	GOLF	GB	2,3
ADVENTURE ISLAND	GB	25	CYBERNATOR	SN	27	GOOF TROOP	SN	27
ADVENTURE ISLAND II	NES	25	CHAKAN: THE FOREVER MAN	MD	24	GOONIES	NG	18
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2	CHASE HQ	GB	4	GOONIES 2	NES	15, 18
AFTERBURNER	MS	4,24, 25	CHIP'S CHALLENGE	LX	11	GP MONACO	MD	1
AFTERBURNER II	MD	1,2,9	CHIP'S CHALLENGE	LX	3	GRADIUS	SN	19
AIRWOLF	NES	25	CHOPLIFTER	MS	1,17	GRADIUS III	SN	20
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24	CHOPLIFTER II	GB	8,4	GREMLINS 2	NES	14,3
ALIEN 3	GG	27	CHUCK ROCK	GG	20,22	GUERRILLA WAR	NES	11
ALIEN 3	MS	19, 26	CHUCK ROCK	MD	25	GYNOUNG	MD	10,17
ALIEN 3	SN	26	DARBLE MADNESS	MD	18	HARD DRIVING	LX	8
ALISIA DRAGON	MD	14	DARIUS	SN	25	HELLFIRE	MD	13
ALTERED BEAST	MS	1,1	DARIUS 2	MD	25	HERZOG ZWEI	MD	12
ALTERED BEAST	MD	2,2	DARIUS TWIN	SN	18	HOOK	GB	19
AMERICAN GLADIATORS	NES	24	DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25	HOOK	MCD	28
ANOTHER WORLD	MD	23	DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14	HOOK	NES	21
ANOTHER WORLD	SN	21	DEAD ANGLE	MS	9	IKARI WARRIORS	NES	2,4
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15	DECAPATTACK	MD	10,11	INDIANA JONES	MS	19
ART OF FIGHTING	NG	23	DESAFIO TOTAL	NES	3	INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
ART OF FIGHTING	TG	26	DESERT STRIKE	MD	14,22	IRONSWORD	NES	8,4
ASTERIX	MS	11,12,16	DESERT STRIKE	SN	25	ISOLATED WARRIOR	NES	4
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22	DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13	JACKIE CHAN	NES	17
AXELAY	SN	19	DICK TRACY	NES	3	JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
AZTEC ADVENTURE	MS	1	DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21	JAGUAR XJ 220	MCD	27
BAD DUDES	NES	10,1,21	DOUBLE DRAGON	MS	1	JAMES BOND JR.	SN	25
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7	DOUBLE DRAGON II	NES	1,3	JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15	DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26	JAMES POND	MD	3
BATMAN	GB	1	DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25	JJ AND JEFF	TG	16
BATMAN	NES	17	DRAGON SPIRIT	TG	16	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
BATMAN RETURNS	MD	26	DRAGON'S LAIR	GB	25	JURASSIC PARK	MD	27,27
BATMAN RETURNS	SN	24	DRAGON'S LAIR	SN	17	KENSEIDEN	MS	8,11
BATMAN. REVENCE OF THE JOKER	MD	23	DUCK HUNT	NES	8	KICKLE CUBICLE	NES	7,12
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3	DUCK TALES	NES	1,5	KID CHAMELEON	MD	22
BATTLE SQUADRON	MD	18	DYNABLASTER	GB	5	KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
BATTLE TANK	GB	25	DYNAMITE DUX	MS	25	KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25	E.A. HOCKEY	MD	4, 18	KLAX	GG	21
BATTLETOADS	GB	14,24	ECCO THE DOLPHIN	MD	24	KLAX	MD	12
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23	ELECTROPOP	LX	13,1	KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28	ENDURO RACER	MS	1	KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
BEST OF BEST	GB	22, 24	ESWAT	MD	25	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
BIONIC COMMANDO	NES	14	EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL"	MD	19	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	27
BLACK BELT	MS	10,25	EXHAUST HEAT	SN	20,22	LAST BATTLE	MD	4
BLAZING LASERS	TG	11	F-1 RACE	GB	12	LEMMINGS	GG	26
BLODIA	GB	25	F-ZERO	SN	14	LEMMINGS	MS	23
BLUE LIGHTNING	LX	2	F1 EXHAUST HEAT	SN	23	LEMMINGS	NES	24
BLUE SHADOW	NES	16	FACTORY PANIC	GG	12,25	LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
BOB	SN	28	FANTASIA	MD	4,15	LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
BOMBER MAN	TG	17	FATAL FURY	MD	21,26	LOCK 'N CHASE	SN	24
BOMBER RAID	MS	1	FATAL FURY	NG	23	LOS SIMPSONS	NES	9
BONANZA BROTHERS	MS	8	FAXANADU	NES	25	LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
BOULDER DASH	GB	17	FINAL FIGHT	SN	17	LOW G MAN	NES	12,15
BOULDER DASH	NES	25	FLASHBACK	MD	23,26,27	LOW-G-MAN	NES	12
BOXXLE	GB	20	FORGOTTEN WORLDS	MD	1	LUCKY DIME CAPER	GG	28
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18	FORTRESS OF FEAR	GB	11,17	MAGIC SWORD	NES	28
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14	GAIN GROUND	MS	1,22,23	MARIO IS MISSING	SN	26, 29
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5	GAIN GROUND	MD	2,13	MARVEL LAND	MD	15
BUDOKAN	MD	26	GALAXY FORCE	MS	19	MASTER OF DARKNESS	MS	20
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16	GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12	MAZIN WARS	MD	27
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20	GATES OF ZENDOCON	LX	9,4	MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
BURAI FIGHTER	NES	5	GAUNTLET	LX	3	MEGAMAN	GB	9
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20	GAUNTLET	MS	4	MEGAMAN 3	NES	14,17
BURNING FORCE	MD	9,12	GAUNTLET II	NES	18	MEGAMAN 4	NES	22
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9	GAUNTLET II	GB	11,18	MEGAMAN II	GB	15,25
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23	GHOST AND GOBLINS	NES	17	MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
CAPTAIN SILVER	MS	2	GHOSTBUSTERS	MS	7,25	MERCENARY FORCE	GB	20
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3	GHOSTBUSTERS	MD	1	MERCOS	MD	25
CARMEN SANDIEGO	MD	12	GHOULS 'N GHOSTS	MD	8	METROID	NES	6,15,4
CASINO GAMES	MS	25	GHOULS'N GHOSTS	MS	14	MICKEY MOUSE	GB	15
CASTLE OF ILLUSION	MS	16	GHOULS'N GHOSTS	MD	1	MICKEY MOUSE	GG	3
CASTLE OF ILLUSION	MD	1	GLOBAL GLADIATORS	MS	28	MICKEY MOUSE	NES	4
CASTLEVANIA	GB	10,5,25	GLOBAL GLADIATORS	MD	26	MICROMACHINES	NES	28
CASTLEVANIA 2	GB	25	GOAL	NES	2	MIGHT & MAGIC	MD	5
CASTLEVANIA II	NES	12,3	GODS	MD	28	MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5	GODZILLA	NES	25	MOONWALKER	MD	1,8,16
COLUMNS	MD	14	GODZILLA	GB	15,17	MORTAL KOMBAT	GG	28
COOL WORLD	SN	26,27	GOLDEN AXE	MS	1,18	MORTAL KOMBAT	MS	26



¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
MS PACMAN	LX	2,2	SKWEEK	GG	24	TERMINATOR I	MD	25
MY HERO	MS	3	SLIDER	GG	12,25	TETRIS	GB	3
NEMESIS	GB	8,9,2	SLIME WORLD	LX	10, 18	THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
NEMESIS 2	GB	14	SMASH TV	SN	13,17	THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
NINJA GAIDEN	GG	11,24	SNOW BROS. JR.	GB	14, 23	THE FLINTSTONES	MS	13
NINJA GAIDEN	MS	18	SNOW BROTHERS	NES	26	THE FLINTSTONES	MD	27
NINJA SPIRIT	TG	13	SOCCER BROWL	NG	19	THE GOONIES II	NES	2
NES WORLD CUP	GB	17,23	SOL FEACE	MCD	26	THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
OUT RUN	GG	10,23	SOL-FEACE	MD	24	THE INMORTAL	MD	20
OUT RUN	MS	19	SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7	THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
OUT RUN	MD	7,8,8	SOLOMON'S CLUB	GB	22	THE LOST LEVELS	GB	29
P.O.W.	NES	12	SOLOMON'S KEY	NES	1	THE LOST LEVELS	SN	29
PACMANIA	MS	7,18,21,23	SONIC	GG	13,15	THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
PANZA KICK BOXING	TG	17	SONIC	MS	10,16,5	THE SIMPSONS	NES	10
PAPER BOY II	SN	18	SONIC	MD	2,8,10,11	THE TERMINATOR	MS	21
PARODIUS	SN	25	SONIC 2	GG	19	THUNDER FORCE II	MD	2
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9	SONIC 2	MD	17,19	THUNDER FORCE III	MD	12
PENGO	GG	9	SONIC 2	MD	29	THUNDER FORCE IV	MD	19
PHELIOS	MD	16	SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27	THUNDER HAWK	MCD	27
PILOTWINGS	MS	20	SONIC II	MS	20	THUNDERFORCE III	MD	6
PIN-BOT	NES	7	SONIC	MD	29	THUNDERFORCE IV	MD	17,18
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7	SPACE HARRIER	GG	7	TIGER HELI	NES	4
PIPE DREAM	GB	7,1	SPACE HARRIER	MS	9,10,2	TIGER ROAD	TG	10
PIT-FIGHTER	MD	14	SPACE HARRIER	TG	12	TIME GAL	MCD	27
POPULOUS	MS	7,5	SPACE HARRIER II	MD	2	TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
POPULOUS	MD	20	SPIDERMAN	MS	5	TINY TOONS	GB	20
POWER BLADE	NES	8	SPIDERMAN	NES	4	TOM & JERRY	NES	21
POWER STRIKER	MS	20	SPLATTER HOUSE	TG	10	TOP GEAR	SN	24
PREDATOR 2	MS	23	SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25	TOP RANKING TENNIS	GB	28
PREDATOR 2	MD	21	SPLATTERHOUSE 3	MD	24	TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
PREDATOR II	MD	15	SPY VS SPY	MS	22	TORTUGAS NINJA	NES	4
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22	STAR TREK	GB	25	TORTUGAS NINJA II	NES	20
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23	STAR WARS	NES	14	TORTUGAS NINJA IV	SN	17
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23	STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27	TOTALLY RAD	NES	20
PRO WRESTLING	MS	22	STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28	TRACK AND FIELD II	NES	3
PROBOTECTOR	GB	19	STREET GANGS	NES	16	TRANSBOT	MS	3
PROBOTECTOR	NES	1	STREET OF RAGE	MS	26	TRUXTON	MD	1,17
PSYCHOSIS	TG	20	STREETS OF RAGE	GG	27	TURRICAN	GB	16,20,23
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18	STREETS OF RAGE	MD	15,18,23	TURRICAN	MD	7,9
PUNCH OUT	NES	3,4	STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28	TURTLES 2	NES	23
PUT Y PUTTER	GG	25	SUNSET RIDERS	MD	27	TURTLES IV	SN	23
PUTT , PUTTER	GG	9	SUPER CASTELVANIA 4	SN	20	VIGILANTE	MS	8,11
QUACKSHOT	MD	7	SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14	VIKING CHILD	LX	7
QUACKSHOT	MD	7	SUPER HANG ON	MD	2	WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
R-TYPE	GB	14	SUPER HUNCHBACK	GB	18	WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
R-TYPE	MS	9,2	SUPER JAMES POND	SN	27	WIMBLEDON	MS	20
RACKET ATTACK	NES	7	SUPER LEAGUE	MD	6	WIMBLEDON TENNIS	GG	16
RAD RACER	NES	1,24,28	SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15	WIMBLEDOM TENNIS	GG	21
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15	SUPER MARIO BROS	NES	10	WOLFCHILD	MS	28
RAMPAGE	MS	2	SUPER MARIO BROS 2	SN	29,	WONDER BOY	GG	3,10, 22
RASTAN	GG	26	SUPER MARIO BROS 3	NES	12	WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
RASTAN	MS	1	SUPER MARIO BROS 3	SN	29	WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
RATTLE AND ROLL	NES	7	SUPER MARIO KART	SN	19,21,29	WONDERBOY 3	GG	20
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24	SUPER MARIO LAND	GB		WONDERDOG	MCD	20
RISKY WOODS	MD	21	7,9,10,16,16,5,29			WORLD CUP	GB	13,3,21
RIVAL TURF	SN	17	SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29	WORLD CUP	NES	9,5
ROAD AVENGER	MCD	26	SUPER MARIO LAND 2	SN	29	WORLD HEROES 2	NG	23
ROAD RASH	MD	7,15	SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29	WORLD OF ILLUSION	MD	25
ROBOCOD	MD	8	SUPER MONACO GP	MD	5,7	WORLD WRESTLING	NES	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10	SUPER MONACO GP 2	GG	17	WWF	NES	13
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19	SUPER OFF ROAD	SN	24	WWF SUPERSTARS	GB	6
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26	SUPER PARODIUS	SN	19,19	YOSHI'S COOKIE	NES	27
ROBOCOP 3	SN	25	SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25	ZAXXON 3-D	MS	12
ROGER RABBIT	GB	21	SUPER R-TYPE	SN	11,13			
ROLLING THUNDER	MS	24	SUPER SHINOBI III	MD	27			
ROLLING THUNDER II	MD	17	SUPER SOCCER	SN	15			
SALAMANDER	NES	9	SUPER SPY HUNTER	NES	14			
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8	SUPER STAR WARS	SN	22,27			
SCRAPYARD DOG	LX	8	SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26			
SHADOW DANCER	MD	1	SUPER TURRICAN	SN	27			
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17	SUP'ER MARIO WORLD	SN	29			
SHADOW WARRIORS	GB	17,21	T.M.H.T.	GB	1			
SHERLOCK HOLMES	MCD	28	TAZ-MANIA	MD	14,16			
SHINOBI	GG	7,4	TAZMANIA	MS	26			
SHINOBI	MS	1,17	TEAM USA BASKETBALL	MD	16			
SHINOBI II	GG	19	TENNIS	GB	10,13,19			
SILPHEED	MCD	27	TENNIS ACE	MS	2,4			
SIMCITY	SN	17	TERMINATOR 2	GB	8,12,25			

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS

Lo mejor del tenis

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Octubre



Preparad las raquetas porque se avecina un juego tenístico de locura, en el que podréis encontrar a los mejores tenistas mundiales del momento e incluso a otros del pasado.

Con un menú de opciones realmente bárbaro, en el que

sólo falta daros a elegir si queréis tener al público a favor o en contra, podréis escoger absolutamente todo lo que imaginéis. Y si a esto le añadís un buen repertorio de golpes y un más que aceptable nivel de jugabilidad... pero esperad, esperad a la review y veréis lo que es bueno.

BALL Z

Canicas peleonas

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Accolade
- Lanzamiento: Octubre

Los chicos de Accolade van a sorprenderos con un juego de lucha muy diferente a lo habitual. Se tratará de un "one versus one" para uno o dos jugadores, que presentará la novedad de que sus siete

protagonistas estarán formados por una especie de canicas, lo que dotará a sus movimientos de gran ligereza y elasticidad. Y no quedará ahí la cosa, porque además de un estupendo acompañamiento sonoro, podréis alucinar con los cambios de perspectiva.



ECCO THE DOLPHIN

Regreso a la inmensidad

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Octubre

Ecce fue, desde el principio, un personaje carismático y atractivo. Antes de entrar de lleno en el juego, ya había captado la atención de los jugadores con sus

versionó con éxito para Master y Game Gear en sendos juegos que, sin la misma magia audiovisual, conseguían atrapar al jugador en su elevada jugabilidad. Por eso, no es de extrañar que con semejantes

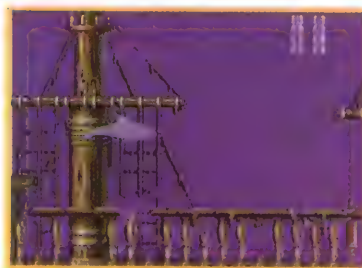


acrobáticos saltos, sus rápidos giros y su elegante estilo. Después, ya metidos en aguas profundas, todos descubrimos que tras el preciosismo gráfico y la buena animación se escondía una trama apasionante dividida en infinidad de aventuras.

«Ecco The Dolphin» tenía mucho que ofrecer. Se

anteriores, Ecco vuelva a la 16 bits ofreciendo lo mejor de su repertorio gráfico.

Nada en los 16 megas de este cartucho os defraudará. Ya desde el logo inicial empezarán a apreciarse las posibilidades del juego. Después, entraréis en un océano lleno de vida, repleto de criaturas en apuros, seres



VIEW

THE TIDES OF TIME

idad del océano azul



peligrosos y apacibles animales que sólo quieren que los dejen en paz. Y es que este cartucho esconderá más sorpresas aún que la primera parte. Para empezar, nuestro amigo tendrá que nadar a través de extrañas dimensiones temporales en 3-D, para cambiar de época y recuperar los pedazos de Asterite destruidos por el malvado Vortex.

Nuevos objetos

aprendido mucho de sus anteriores peripecias.

Os podríamos decir más cosas como, por ejemplo, que va a tener **25 fases**, o que **tendrá passwords**, o que **los decorados van a ganar en definición**. También os podríamos describir los increíbles efectos sonoros o las alucinantes melodías de fondo, pero aquí no tenemos espacio suficiente para explicarlo todo. Así que, por el



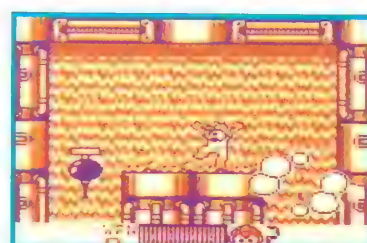
proporcionarán al delfín habilidades en él desconocidas.. Así, **su canto ganará el poder de destruir enemigos**, se le unirán compañeros de viaje como **Trellia**, y **podrá hasta volar** si acierta con la caracola adecuada. Y es que Ecco ha

momento, mirad las pantallas y empezad a imaginaros cómo puede ser **la aventura oceánica más especial jamás contada**. Y no se os ocurra ponerlos nerviosos, que **el mes que viene lo podréis saber todo sobre «Ecco 2, the Tides of Time»**.

MEGAMAN III

Megaman se hace portátil

- Consola: Game Boy
- Compañía: Capcom
- Lanzamiento: Octubre



Lo próximo de **Capcom para Game Boy** supondrá una nueva aparición de **Megaman** en la portátil de Nintendo. Allí, el héroe más emblemático de la compañía inglesa se enfrentará por tercera -¿y definitiva?- vez a su archienemigo el Dr. Willy y a

ocho de sus súper robots.

Megaman llegará acompañado **por su fiel Rush y por Flip-Top**, el maletín cibernético del Dr. Light, en un cartucho que **mantendrá la línea de los anteriores éxitos** que este superhéroe ha protagonizado en Game Boy. El nuevo reto para Megaman está servido.

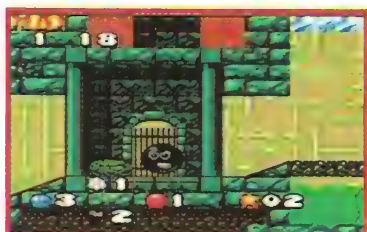
MORPH

Problemas de formas

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Sony Milenium Interactive
- Lanzamiento: Octubre

Este cartucho os hará, sobre todo, pensar. Sí, porque se tratará de una **mezcla de pruebas de inteligencia, plataformas y estrategia**, en la que controlaréis a un **ser que podrá cambiar adoptar**

cuatro estados: líquido, gaseoso, sólido elástico y sólido inelástico. El quid de las **cuatro áreas** que compondrán el juego residirá en que tendréis que **encontrar la salida de cada nivel**, cambiando de estado un número limitado de veces.

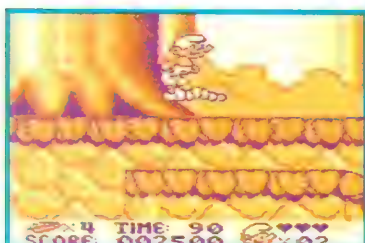


SUPER

LOS PITUFOS

Pitufando con Nintendo

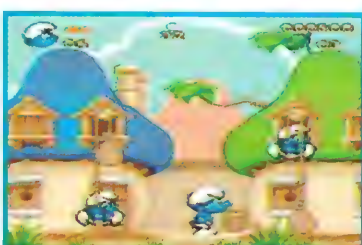
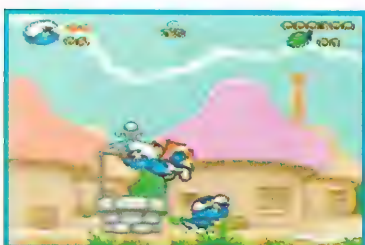
- Consola: Super Nintendo y Game Boy
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Octubre



Aunque hace ya unos años que los **Pitufos** triunfaron en la televisión y en el mundo de la música cantando junto al **Padre Abraham**, el tiempo no ha pasado por ellos. Por eso, ahora están dispuestos a ponerse de nuevo de moda, gracias a estos dos cartuchos que **Infogrames** ha programado para **Super**

Nintendo y Game Boy.

El argumento será el mismo para ambos, y se basará, cómo no, en que el **malvado Gargamel** pretende acabar con las criaturitas azules. Cuatro de los Pitufos ya han desaparecido de la aldea, y vosotros seréis los encargados de **atravesar los pintorescos parajes** que os conducirán a la morada de Gargamel y pitufarlos, o sea, rescatarlos.



B.C. R

Motores prehistóricos

- Consola: Mega CD
- Compañía: Core
- Lanzamiento: Octubre

Core, compañía especializada en realizar juegos con la Prehistoria como telón de fondo, lanzará un **curioso compacto** que combinará de forma muy

divertida la **velocidad con la Edad de Piedra.**

Sobre los **tres circuitos** en los que podréis echar una carrera, veréis **todo tipo de troncomóviles** luchando por la victoria. Dinosaurios,



ZERO TOLERANCE

Estrategia militar

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Accolade
- Lanzamiento: Octubre

Con este cartucho **Accolade** os conducirá a una **aventura de estrategia y acción para uno o dos jugadores**, protagonizada por **cinco altos mandos del**

ejército USA. Se tratará de un juego en el que **bajo una perspectiva subjetiva**, es decir, lo veréis todo desde el punto de vista del personaje, os adentraréis en un laberinto no sólo de pasillos, sino también de complicaciones.



VIEW

ACERS



hombres de Neardenthal y algún personaje conocido de Core, como **Chuck Rock**, se pondrán al volante de sus vehículos. Vosotros dirigiréis un rápido coche pilotado por un fornido hombretón y una

bella señorita. En él, además de pisar a fondo el pedal de aceleración y tomar las curvas con precaución, podréis **evitar los adelantamientos dando puñetazos** a todo piloto que intente adelantaros.



METROID II THE RETURN OF SAMUS

Pon un Metroid en tu G. B.

- Consola: Game Boy
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Octubre

Samus Aran se ha convertido, gracias al excelente juego que protagonizó en N.E.S. y a su reciente aparición en «Super Metroid» para la Super, en una de las heroínas más apreciadas por cualquier nintendero que se precie. Y para que los poseedores de la portátil no la echen de menos, Samus aparecerá

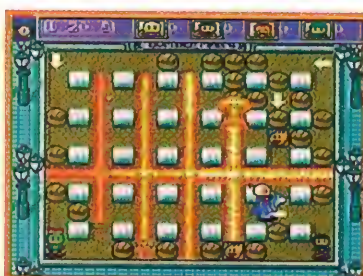
proximamente en Game Boy con todo un ejército de Metroids que destruir. Contará con su traje cibernético, **trece items** que incrementarán sus habilidades, una notable variedad de armas y hasta **35 enemigos diferentes**. Todo ello en uno de los juegos más completos para la portátil de Nintendo, **tanto por su extensión como por sus cualidades técnicas**.



SUPER BOMBERMAN

Dinamiteros con marcha

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Hudson Soft
- Lanzamiento: Octubre



La saga «Bomberman» es todo un clásico de Nintendo que ahora, por fin, **llegará a Mega Drive** de la mano del grupo de programación que se ha encargado de todas las versiones para la compañía de Mario. **Hudson Soft** hará

dos modos de juego: el **Modo Batalla**, en el que tendréis que ir superando niveles mientras elimináis a los «malos» de la pantallas, y el **Modo Competición**. Éste último es el más atractivo, ya que permitirá que **hasta cuatro personas a la vez**, con la ayuda del **Sega Tap**, midan



realidad lo que hasta hace muy poco parecía sólo una ilusión, **que vuestra Mega Drive se llene de bombas y explosiones de la mano de los dinamiteros más frenéticos** que jamás han pasado por una consola. Son los genuinos, los únicos, los inigualables Bomberman. Con ellos, la diversión estará asegurada por mucho tiempo, ya que estos personajes traerán, además de bombas, **una carga de adicción a prueba de las ídem**.

Para muestra, basta decir que el cartucho contará con

su habilidad **poniendo y esquivando bombas**.

Como novedad, la versión para Mega Drive contará, además de los clásicos items ocultos, **con unos simpáticos canguros** que aparte de transportar a los protagonistas, poseerán diversas habilidades.



¡ATENCIÓN!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias
TEL: 380 28 92

No le des más vueltas ¡Ven al **CENTRO MAIL**!

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO



ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

PADRE MARIANA, 24
ALICANTE. TEL: 514 39 98

SOLEDAT, 12.
BADALONA. TEL: 464 46 97

C. PAU CLARIS, 106
BARCELONA. TEL: 412 63 10

C. SANT CRIST 51-57
SANTS. BARCELONA.
TEL: 296 69 23

PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
BILBAO. TEL: 410 34 73

AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera)
BURGOS.
TEL: 24 05 47

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1.
MADRID. TEL: 527 82 25

MONTERA, 32, 2º.
MADRID. TEL: 522 49 79

PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15

EDIFICIO EL ZOCO (posterior)
AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS
Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72

AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ
TEL: 677 90 24

C. ALEMANIA, 5
Fuengirola (MALAGA)
Tel: 58 25 82

TORO, 84.
SALAMANCA. TEL: 26 16 81

AUTONOMIA, 3
SAN SEBASTIAN.
TEL: 47 40 72

C. LAS MORERILLAS
Dos Hermanas (SEVILLA)
TEL: 566 76 64

CENTRO COM. INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2 Ultima Planta
ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

PLAZA DE LA PRINCESA,
TEL: 22 09 39

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM

POWER BASE CONVERTER



MEGADRIE - 6490

CONTROL STICK



MASTER SYSTEM - 2590

CABLES PROLONGADORES



MEGADRIE - 790

CONTROL PAD



MEGADRIE - 2490
MASTER SYSTEM - 2490

PAD 6 BOTONES



MEGADRIE - 2990

MEGASTICK



MEGADRIE - 4690

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

SG PROPAD 2



MEGADRIE - 4990

MEGAMASTER 6 Botones



MEGADRIE - 5995

MEGA CD



SUPER PRECIO
39.900

AFTERBURNER III	8990	NIGHT TRAP (2 CD)	12900
BATMAN RETURNS	9900	PRINCE OF PERSIA	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	PUGGY	7990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990	ROBO ALESTE	8990
DOUBLE SWITCH	11990	SENSIBLE SOCCER	6990
DRACULA	9990	SEWER SHARK	9990
DRAGON LAIR	9900	SILPHED	9990
DUNE	9900	SONIC CD	8990
FIFA INTERN. SOCCER	8990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
FINAL FIGHT	8990	TERMINATOR CD	10900
PRIZE FIGHTER	10990	THUNDERHAWK	9990
GROUND ZERO TEXAS	9990	TIME GAL	8990
HOOK	9990	TOM CAT ALLEY	9990
LETHAL ENFORCERS	10900	WONDER DOG	8990
MICROCOSM	8990	WORLD CUP USA 94	8990
MORTAL COMBAT	9990	WWF RAGE IN CAGE	9990
NHL HOCKEY 94	8990	YUMENI MANSION	11900

JOYSTICKS SEGA / NINTENDO

PYTHON



MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIE - 2395
NINTENDO - 1795

MAVERICK



MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIE - 3290
NINTENDO - 2290

PAD PROGRAMABLE



MEGADRIE - 8990
SUPER NINTENDO - 8990

TURBO TOUCH 360



MD/MS - 1990
SG FIGHTER



MD/MS - 1990

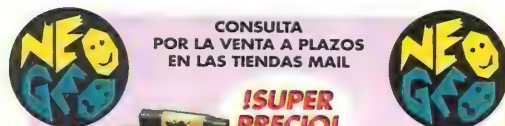
SG SUPERBOARD



MD/MS - 1990
SG MEGASTAR



MD/MS - 1990



CONSULTA
POR LA VENTA A PLAZOS
EN LAS TIENDAS MAIL

¡SUPER PRECIO!

CONSOLA NEO GEO
49.990

NEO GEO+
ART OF FIGHTING
69.900

¡ATENCIÓN!

IMPORANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

3 COUNT BOUT	26990	NINJA COMMANDO	29990
ALPHA MISSION II	14990	PUZZLED	12990
ANDRO DUNOS	27990	RIDING HERO	11990
ART OF FIGHTING	19990	ROBO ARMY	13990
ART OF FIGHTING 2	29990	SAMURAI SHODOWN	29990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	11990	SENGOKU	18990
BASEBALL STARS 2	14990	SENGOKUJI	29990
BLUE'S JOURNEY	8990	SPIN MASTER	33990
BURNING FIGHT	14990	SUPER BASEBALL 2020	13990
CROSSED SWORDS	16990	SUPER SIDEKICKS	25990
CYBER LIP	8990	SUPER SIDEKICKS 2	34990
EIGHT MAN	10990	THE SUPER SPY	13990
FATAL FURY	9990	TOP HUNTER	36990
FATAL FURY 2	26990	TOP PLAYERS GOLF	11990
FATAL FURY SPECIAL	29990	TRASH RALLY	14990
FOOTBALL FRENZY	9990	VIEW POINT	39990
GHOST PILOTS	18990	WIND JAMMERS	34990
KARNOV'S REVENGE	31990	WOLFS HEROES	22990
KING OF THE MONSTERS	12990	WORLD HEROES 2	27990
KING OF THE MONSTERS 2	14990	CONTROLADOR JOYSTICK	11990
LEAGUE BOWLING	11400	MEMORY CARD	5390
MAGICIAN LORD	15990	CABLE RF	3690
MUTATION NATION	15990	CABLE AV	2290
NAVI 1975	12990	CABLE RGB (EURONECTOR)	2290
NINJA COMBAT	14990	ALIMENTADOR AC/CD	3790

AMIGA CD32

PRECIO SORPRENDENTE
59.900

CD32 + WING COMMANDER
+ DANGEROUS STREET



ALFRED CHIKEN	5990	GLOBAL EFFECT	5990	PREMIERE	3990
AUEN BREED / QWAK	5990	INT. KARATE PLUS	3990	PROJECT X / F-17	5990
ARABIAN NIGHTS	5990	JAMES POND II	5990	ROBOCOD	5990
BUBBA'N' STIX	5990	JURASSIC PARK	5990	RYDER CUP	5990
CASTLES II	5990	LOTUS TRILOGY	5990	SEEK & OESTROY	5990
CHAOS ENGINE	5990	MEANS ARENAS	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
D-GENERATION	5990	MICROCOSM	8990	SUPER PUTTY	3990
DISPOSABLE HERO	5990	MORPH	5990	TOTAL CARNAGE	6490
FLY HARDER	3990	NIGEL MANSELL	5990	TV SPORT DUO	5990
FRONTIER ELITE 2	5990	OVER KILL & LUNAR	5990	ZOOZ	5990
FURY OF FURRIES	5990	PIMBALL FANTASIES	5990		

Game Gear + COLUMNS

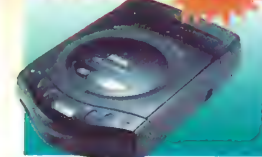


GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE,
PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II

GAME GEAR + SONIC
+ ADAPTADOR DE CORRIENTE

MULTIMEGA

¡NOVEDAD! **19.900**



SONIC PACK

MASTER SYSTEM
+ **CONTROL PAD**
+ **SONIC** **4.990**



PERIFERICOS GAME GEAR



P.V.P. - 13900



P.V.P. - 2995



P.V.P. - 2490



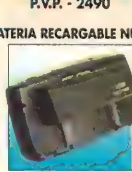
P.V.P. - 2190



P.V.P. - 3795



P.V.P. - 4900



P.V.P. - 5990



P.V.P. - 2490

MAIL Vx

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

CARTUCHOS NINTENDO

MEGAMAN 4	KIRBY'S ADVENTURE LIBRO DE LA SELVA	INDIANA JONES	JIMMY CONNORS
P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 8490	P.V.P. - 6490
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	ARCH RIVAL	BATTLETOADS	BEST OF THE BEST
BLUE SHADOW	DOUBLE DRIBBLE	DUCK TALES	ELITE
FAXANADU	G. FOREMAN'S GOAL	GUERRILLA WAR	HAMMERIN' HARRY
INDY HEAT	KICK OFF	LEGEND OF ZELDA	MARIO & JOSHI
MEGA MAN	MEGA MAN II	NEW GHOSTBUSTER II	PAPERBOY 2
PROBOTOCTOR	RACKETEER	RAIBOW ISLAND	

ADVENTURE ISLAND CLASSIC	ARCH RIVAL	BATTLETOADS	BEST OF THE BEST	BLUE SHADOW	DOUBLE DRIBBLE	DUCK TALES	ELITE	FAXANADU	G. FOREMAN'S GOAL	GUERRILLA WAR	HAMMERIN' HARRY	INDY HEAT	KICK OFF	LEGEND OF ZELDA	MARIO & JOSHI	MEGA MAN	MEGA MAN II	NEW GHOSTBUSTER II	PAPERBOY 2	PROBOTOCTOR	RACKETEER	RAIBOW ISLAND
4990	8990	6490	3995	6990	3990	2995	6990	4990	3995	6990	8990	4990	4995	6990	4995	4995	4995	4995	4995	4995	4995	4995

OFERTAS - 1995 - OFERTAS

BATTLE OF OLYMPUS	DARKMAN	GAULNET II	GODZILLA	GOONIES 2	HUDSON HAWK
KICKLE CUBICLE	METAL GEAR	MISSION IMPOSSIBLE	PINCH OUT	PUZZNIC	RED OCTOBER
ROCKIN' KATS	SOLOMONS KEY 2	SOLSTICE	STEALTH ATF	WILLOW	WIZARDS WARRIOR III

CONSOLA NINTENDO

6900

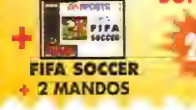
JOYSTICK NINTENDO

NI FIGHTER - 1995	SIGMA RAY - 1995	TURBO TOUCH - 1995	N-PRO - 1995
-------------------	------------------	--------------------	--------------



SUPER OFERTA CONSOLA SUPER NINTENDO 14.990

SUPER NINTENDO SUPER OFERTA



FIFA SOCCER + 2 MANDOS

24.990

DESCUENTA CARTUCHOS 300+ Ptas.



MAVERICK 28 - 3290



CONQUEROR 2 - 5990



MALETIN - 4990



PYTHON 28 - 2990



INVADER 2 - 2595



SN PROGRAMABLE - 11990



NINTENDO SCOPE + 4 JUEGOS - 7990



MULTICASE - 3390



PHANTON - 5650



HANDY TRAY - 995



ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONNECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990
SCOPEPOUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER	15.990

AERO THE ACROBAT	12990
BATTLETOADS	9490
BLUE BROTHER	9990
BUSBY	9990
CORRECAMINOS	11990
CYBERNATOR	10590
F ZERO	7490
GOOF TROOP	9990
GP 1	10990
LAWN MOVER	12490
METAL COMBAT (SCOPE)	10990
MIKEY MOUSE	12990
PAPER BOY 2	8990
POP & TWIN BEE	10590
SUPER MARIO KART	7490
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER TENNIS	7490
TUFF ENUFF	11990
VIRTUAL SOCCER	11990
WINTER OLYMPICS	12990
YOSHIE'S COOKIE	11990
YELDA	7490

EXCEPTO OFERTAS

ALADDIN - 10490	ART OF FIGHTING - 12990	ASTERIX - 9490	BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890	CHAMPIONS SOCCER - 11990	CHOPLIFTER II - 9890	CLAY FIGHTER - 12990
CLAYMATES - 9890	DRAGON BALL Z II - CONS	EL LIBRO DE LA SELVA - CONS	EMPIRE STRIKE BACK - 12990	EQUINOX - 9890	F1 POLE POSITION - 11490	FIFA SOCCER - 11990
FINAL FIGHT 2 - 12490	JELLY BOY - CONS	JIMMY CONNORS TENNIS - 9990	KICK OFF 3 - 12490	KNIGHTS OF THE ROUND - 11490	LETHAL ENFORCERS - 14990	LOS PITUFOS - 9990
LOST VIKINGS - 8990	MIGHT & MAGIC II - 12990	MEGAMAN X - 9990	MYSTICAL NINJA - 9900	NBA JAM - 10990	NIGEL MANSSELL'S - 8990	PIRATES DARK WATER - 9990
PLOK - 7990	ROCK'N ROLL RACING - 11990	SENSIBLE SOCCER - 9890	SKYBLAZER - 9890	SOCCER KID - 11990	SPACE ACE - 11990	STAR WING - 9990
SMASH TENNIS - CONS	STREET FIGHTER II TURBO - 12990	STUNT RACE - 11990	SUNSET RIDERS - 12490	SUPER BATTLE TANK II - 12990	SUPER MARIO ALL STAR - 9990	SUPER METROID - 10990
THE KING OF DRAGON - 11490	TURN & BURN - 12990	TURTLES TOURNAMENT - 12990	WORLD CUP STRIKER - 12990	WORLD CUP USA 94 - 11990	WORLD HEROES - 12490	YOUNG MERLIN - 12990

SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2 - 5490	ALIEN 3 - 6990	ANOTHER WORLD - 5490	BATMAN RETURN - 5490	BEST OF THE BEST - 5490	BOB - 2990	COOL SPOT - 5490	COOL WORLD - 5490	CRASH DUMMIES - 6990	DARIUS TWIN - 4900	DENNIS THE MENACE - 5490
DESERT STRIKE - 5490	DRACULA - 5490	EARTH DEFENSE FORCE - 4900	G.FOREMAN BOXING - 5490	GODS - 5490	JAMES BOND JR - 2990	JOHN MADDEN - 2990	JURASSIC PARK - 5490	KING ARTHUR'S WORLD - 4900	LEMMINGS - 6900	MORTAL COMBAT - 7990
MR NUTZ - 5490	NHLPA HOCKEY - 2990	PGA TOUR GOLF - 3990	PILOTWINGS - 5490	PRINCE OF PERSIA - 5490	PUSH OVER - 5490	RIVAL TURF - 6900	ROBOCOP 3 - 5490	STAR WARS - 5490	SPIDERMAN X-MEN - 5490	STREET FIGHTER 2 - 5490
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900	SUPER ALESTE - 4900	SUPER BOMBERMAN - 4990	SUPER DOUBLE DRAGON - 6900	SUPER G. GHOST - 5490	SUPER JAMES POND - 5490	SUPER KICK OFF - 4990	SUPER OFF ROAD - 4900	SUPER STRIKE GUN - 5490	SUPER SWIV - 2990	SYVALION - 5490
TERMINATOR 2 - 6990	TEST DRIVE - 5490	TOP GEAR - 6900	TROLL - 2990	TRODDERS - 5490	TINY TOOM - 5490	WARPSPED - 5490	WHIRLO - 5490	W. LEAGUE BASKETBALL - 6990	ZOO - 3990	ZOMBIES - 5490

HOBBY SHOPPING

Game SHOP

CENTRO DE CAMBIOS
Torres Quevedo, 78.
(02003) Albacete
Tlf.: (967) 50 55 43

TIENDA
Pérez Galdós, 36.
(02003) - ALBACETE
Tlf.: (967) 50 72 69

TIENDA
Infantes D. Juan Manuel, 7.
(30011) - MURCIA
Tlf.: (968) 26 56 99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Libro de la Selva
Los Pitufos
E.A. FIFA Soccer
Yuyu Hakusho 2
Fatal Fury 2
Fatal Fury Especial
Samurai Showdown
Mortal Kombat 2
Breath of Fire
Hokutoken 7

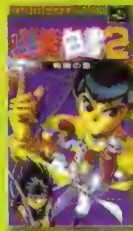
MEGA DRIVE

NBA Jam
Tecmo Super NBA
Land stalker
E. A. FIFA Soccer
Pelé Soccer 2
Street of Rage 3
Super Street Fighter
The Adams Family
Virtua Racing
Mortal kombat 2

MEGA-CD II

E.A. Fifa Soccer
Rebel Assault
Mortal Kombat
Yumeni Mystery Mansion
Tomcat Alley
Dune
Price Fighter

* Los títulos detallados están disponibles o son de inminente aparición



Para pedidos por teléfono
TIF: (967) 50 54 26

1 año de garantía
Solo en videojuegos
1 año de garantía
Solo en videojuegos
1 año de garantía

**TAMBIÉN
SERVIMOS A
TIENDAS**

ESPECIALISTAS

16
BIT

CLUB DE CAMBIO:

Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso.

No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIE 1.500

24H
SERVICIO URGENTE

PROFESIONAL:
NO DEJES DE INFORMARTE
DE NUESTRO SISTEMA DE
FRANQUICIAS

START CLUB DE CAMBIO GAMES ÚLTIMAS NOVEDADES SUPER OFERTONES EN JUEGOS



**POR CADA
COMPRA
REGALO
SORPRESA**

ALUCINARAAAAAASSSSS!!
TU TIENDA DE VIDEO-JUEGOS
VENTA * COMPRA

LLÁMANOS E
INFÓRMATE
NUEVA
RED IBERTEX



C/ J. CARLOS, 1. 47.
(JUNTO A PZA. CASTELAR)
ELDA (ALICANTE)
TEL.: (96) 5 39 34 75
FAX.: (96) 5 38 39 44

VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

523 23 93
523 24 08

HORARIO: 11 a 14
16 a 20

Últimas novedades de todo el mundo para Super Nes, Megadrive, Mega CD, 3DO y Jaguar

Especialistas en juegos de rol para Megadrive, Mega CD y Super Nes

NOVEDADES SEPTIEMBRE SUPER NES

Lufia, Soulblazer II, World Heroes II, Mortal Kombat II, Wildtrax y muchos más.

NOVEDADES MEGADRIE

Hulk, Super Street Fighter II, Fatal Fury II

NOVEDADES MEGA CD

Dune, Sensible Soccer, Frize Fighter,
Double Switch, Rebel Assault, Lunar
Star, Vay, Star Wars, Chess

¡¡CLUB CAMBIO CARTUCHOS!!

Super Nes Pal 2.000 pts.
Megadrive 1.500 pts.
Nes, Game Boy, Master System 1.000 pts.



SUPER GAME BOY
Proximo lanzamiento.
Regalamos un cartucho a los 20 primeros pedidos.

**VENTA DE JUEGOS
DE SEGUNDA MANO**

ORBITAL

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA

- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 **M** Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN CÓRDOBA...

SUPERHOBBY

¡¡ TODO EN VIDEOJUEGOS
ÚLTIMAS NOVEDADES!!

- Venta de videojuegos nuevos y de 2ª mano
- Servimos tu pedido en 48 horas
- Admitimos tarjetas de crédito

C/ Alonso el Sabio, 28.
(Junto Colegio Virgen del Carmen)
14001 - Córdoba
Tfno. (957) 479961
*Para productos en stock



**SI TIENES UNA TIENDA DE
VIDEO JUEGOS,
NO DEJES PASAR LA
OPORTUNIDAD DE
ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.
¡¡LLAMANOS!!**

**PUBLICIDAD
POR MODULOS**
Infórmate en
los teléfonos:
**(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99**

EN VALENCIA
computer
juegos

TENEMOS LO "ÚLTIMO" Y TODA LA
INFORMACIÓN A TU DISPOSICIÓN
**SUPER STREET FIGHTER II -
S.Nes Y Megadrive**

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

CON NOSOTROS... PODRÁS JUGAR CON TODOS LOS VIDEOJUEGOS

DESDE 1.000 PTAS.

**LAS
NOVEDADES
MAS
RADICALES**



**Llámanos y
sabrás como**

**NICARAGUA, 57-59
TELF/FAX (93) 410 55 95
08029 - BARCELONA**

**VEN A JUGAR
CON NUESTRAS
CONSOLAS**

VIDEOLUDICO®

**NO COMPRES ANTES DE VER
NUESTRA LISTA DE PRECIOS.
RECÓGEALA EN NUESTRA TIENDA
O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49**

PRECIOS BAJÍSIMOS

Nintendo

SEGA

**CONSOLAS Y ACCESORIOS
VENTA Y CAMBIO**

Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

SUPER NINTENDO

**MORTAL KOMBAT II
BOLA DE DRAGON Z 4
FATAL FURY ESPECIAL
DREETH OF FIRE
SAMURAI SHADOWN**

MEGA DRIVE

**S. STREET FIGHTER II
MORTAL KOMBAT II
URBAN STRIKE**

**SERVIMOS
TUS PEDIDOS
TELFONICOS
EN 24 H.**

DIMCO VIDEOJUEGOS
Tel.: (91) 636 14 43

LLÁMANOS, TE ASOMBRARÁS DE LOS PRECIOS

**APOCALIPTIC
GAMES**

ESPECIALISTAS EN:

**3DO-JAGUAR
Y NUEVOS SISTEMAS
S.NINTENDO MEGADRIE
NEO GEO MEGA CD**

**SERVIMOS A TIENDAS
Y VIDEO-CLUBS**

**TEL/FAX: (91) 518 79 61
Apdo. 150077 - 28080 Madrid**

Click-Clack

**ÚLTIMAS NOVEDADES
DEL MERCADO**

CLUB DE CAMBIO

ESPECIAL MES DEL ROL

**G/MADRID, 4 • 30003 MURCIA
TELF: 24 77 65**

**CLUB DE CAMBIO
DE VIDEOJUEGOS
SUPER NINTENDO,
GAME BOY,
MEGADRIE, M.
SYSTEM Y G. GEAR**

COCONUT

**TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)**

TIENDA COCONUT

**C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
TELF: 594 35 30**

MEGA CD II

TOM CAT ALLEY - SUPER OFERTA

**MEGA CD II + R. AVENGER
AFTER BURNER III
BATTLECORPS
DRAGON'S LAIR
DOUBLE SWITCH
DUNE
F1 BEYOND THE FIRST
FIFA INT. SOCCER
FINAL FIGHT
JURASSIC PARK
PRIZE FIGHTER
REBELT ASSAULT
SENSIBLE SOCCER
SILPHEED
THUNDERHAWK
YUMEMI MISTERY MANSION
WORLD CUP USA 94**

MEGADRIE

SUPER S. FIGHTER II - SUPER OFERTA

**MEGADRIE 32 X
MEGADRIE SONIC PAK
CONTROL PAD 6 BOTONES
COMBAT CARS
FATAL FURY 2
FIFA INT. SOCCER
FLINSTONES (PICAPIEDRA)
INCREDIBLE HULK
MORTAL KOMBAT II
MICROMACHINES 2
MARCUS MAGIC FOOTBALL
PETE SAMPRAS TENNIS
PELE 2
R.B.I. BASEBALL 94
SHINING FORCE 2
STREET OF RAGE 3
VIRTUAL RACING**

**SUPER
NINTENDO**

MORTAL KOMBAT II - SUPER OFERTA

**CONSOLA + FIFA INT. SOCCER
SUPER GAME BOY
FATAL FURY 2
DRAGON
FIFA INT. SOCCER
DESERT FIGHTER
INCREDIBLE HULK
JUNGLE BOOK
JIMMY CONNORS TENNIS
KNIGHT OF THE ROUND
KING OF DRAGONS
MEGAMAN X
RAMMA 4
SUPER METROID
SAMURAI SHADOWN
STUND CAR RACER FX
TURN & BURN**

PORTÁTILES

**GAME GEAR:
ALADDIN
G.P. RAIDER
JUNGLE BOOK
MICROMACHINES
POWER RANGERS
PACK-ATTACK
WOLD CUP USA 94**

**GAME BOY:
DONKEY KONG
INCREDIBLE HULK
JUNGLE BOOK
RACING FIGHTER
TETRIS 2
WARIO LAND. MARIO 3
ZELDA**

NEO-GEO

CYBER LIP - SUPER OFERTA

**CONSOLA COMPLETA
CONTROLADOR JOYSTICK
MEMORY CARD
BLUES JOURNEY
FATAL FURY
FATAL FURY SPECIAL
KARNOV REVENGE**

**MAGICIAN LORD
MUTANT NATION
SUPER SIDEKICKS 2
SAMURAI SHADOWN
SPIN MASTER
TOP HUNTER
TRASH RALLY
TOP PLAYERS GOLF
WORLD HEROES JET**

OTROS TÍTULOS, NOVEDADES Y OFERTAS, CONSULTAR

**3DO
(Way of Warrior)
JAGUAR
(Kasumininja)
NEO-GEO
(W. Heroes Jet)**

**NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
ÚLTIMAS NOVEDADES 32 Y 64 BITS
MÁS DE 1.000 TÍTULOS EN CAMBIO
VENTA Y COMPRA - NUEVOS Y USADOS
TELF: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID**

**TURBO DUO
(DRAGON BALL Z)
S. NINTENDO
(MORTAL KOMBAT 2)
MEGADRIE
(CONTRA 5)**

OPERACIÓN CAMBIO Club M.V.



**A MITAD DE
PRECIO****

**Cambiamos* los juegos.
Tenemos 3.000 videojuegos de cambio.
*Pagando la diferencia según margen comercial**
**C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASUA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19**

EN CÓRDOBA...

**COLECCIONISTAS
DEL VIDEOJUEGO**

**Gran surtido de videojuegos
en cambio y últimas
novedades en venta**

PÍDE NUESTRAS LISTAS DE CAMBIO

**10% Descuento
en videojuegos**

**También
servimos
a tiendas**

**C/ Los Olivos, 6 (Junto al cine Sta. Rosa de
verano). Telf: 957- 401003. 14006 Córdoba**

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

ME GUSTARIA Cambiar el juego «B.O.B.», más 3.000 pesetas, por el juego «Mortal Kombat». Por favor sólo Barcelona. Debéis preguntar por Leonardo. TF:93-4472879.

CAMBIO el juego «Eternal Champions» por dos de éstos: «Batman», «Hellfire», «Desert Strike», «Wimbledon», «Bio-Hazard Battle», «Lemmings», «David Cup Tennis», «Shining Force» o «Shining in the Darkness». Sólo Madrid. Preguntar por Alberto. TF:91-7590348.

CAMBIO «Another World», Nintendo Scope y «Super Probotector», ambos de Super Nintendo. Cambio por éstos: «Star Wars», «Cool Spot», «Sensible Soccer», etc... O también cambio los tres por el juego «Ranma 1/2». Escribir a: Isaac Ríos Muñoz, c/Major, 120-1ª 1ª. 17700 -La Jonquera- (Girona).

CAMBIO Super Nintendo con 5 juegos, Nintendo Scope (pack 6 juegos) y Adaptador Universal. Todo en caja e instrucciones, por una Neo Geo + juego. Preguntar por Felipe. TF:93-2651299.

CAMBIO Master System con 7 juegos buenos, 2 mandos y un joystick. Todo en buenas condiciones, por Mega Drive o Super Nintendo con juego. Sólo Valencia. Preguntar por Miguel. TF:96-3650384.

CAMBIO «G-Loc» y el juego de motos «Enduro

Racer», por el «Galaxy Force», «Bonanza Bros», «Thunder Blade» o «World Cup Italia'90». Preguntar por Iván. TF:924-453941.

CAMBIO el juego «Batman Returns» de Super Nintendo por el «NBA Jam». Es americano y requiere adaptador. Interesados llamar a Marc. TF:93-4914133.

CAMBIO juego de Mega Drive: «Street of Rage II» por «Sonic 3». que esté en buen estado. Preguntar por Vicente. TF:957-259413.

CAMBIO Lynx con 4 juegos, por Game Boy con más de 4 juegos. Sólo Barcelona. Preguntar por David. Llamar de lunes a viernes de 12:00 a 3:00 horas de la tarde y de 6:00 a 8:00 de la tarde. ¡URGENTE! TF:93-3831934.

CAMBIO Nintendo con 2 mandos y 2 juegos, y Game Boy con 4 juegos y maletín, por Game Gear con cuatro juegos, fuente de alimentación, sintonizador y Wide Gear. Preguntar por Miguel. TF:957-203740.

VENTAS

VENDO Game Gear con los juegos: «The Terminator», «Aliens 3», «Sonic 2», «Wimbleton», «Out Run» y con el Sintonizador TV. El Adaptador de la televisión por 35.000 pesetas. Preguntar por Francisco Javier. TF:93-6371752.

VENDO la consola Nintendo, dos mandos y la pistola con un juego. La consola obtiene 30 juegos, sí, sí, 30 juegos por

45.000 pesetas. Es el ofertón del año. Preguntar por Roberto. TF:4136171.

VENDO juegos de Master System II: «Black Belt», «Action Fighter», «Teddy Boy» y «Seha Chess» por 1.500 pts cada uno. Llamar fines de semana. Sólo Gijón. TF:985-365176.

VENDO consola compatible con Nintendo, con 2 mandos, 190 juegos y pistola. Preguntar por Emilio. TF:91-6078571.

VENDO el juego «Land Stalker» americano y adaptador por 8.000 pesetas. Sólo Madrid. Preguntar por Jesús. TF:91-5170830.

VENDO Game Boy. Incluye luz y los juegos: «Tetris», «Hook», «Terminator 2» y «Roger Rabbit» por 14.000 pesetas. Perfecto estado. Preguntar por Juanma. TF:952-252280.

VENDO «Terminator» (5.000 pesetas), «Super Han-On» (3.500 pesetas), «Mickey & Donald» (3.500 pesetas), «Golden Axe II» (4.000 pesetas), «Afterburner II» (4.000 pesetas), «Splatterhouse 2» (3.500 pesetas) y «Sonic» (3.000 pesetas). Preguntar por José Antonio. TF:924-453011.

VENDO los juegos: «Star Wars», «T. T. Ninja Tournament Fighters» y «Final Fight» de Super Nintendo por 5.000 pesetas cada uno. TF:971-361279.

VENDO consola Nintendo con cinco juegos, 2 mandos y un joystick.

Entre los juegos está «Battletoads». Preguntar por Antonio. Llamar de 2:00 a 5:00 horas. TF:952-160118.

VENDO para Mega Drive, cartucho Mega Acción (3 juegos) por 6.000 pesetas, «Lotus II» y «RECS» por 4.000 pesetas, «Rocket Knight» por 4.000 pesetas y «Robocop 3» por 3.500 pesetas. Preguntar por Francisco. TF:968-168746.

VARIOS

VENDO Master System y Nasa con 3 juegos cada una, o las cambio por Super NES con «NBA Jam», «Dragon Ball Z 2» o «FIFA Soccer». Preguntar por Mauro. TF:93-3327483.

VENDO O CAMBIO «Battletoads» y «Top Gun» de Nintendo. Si me los compras, te regalo la Nintendo con dos mandos, casi nueva. También compro Mega Drive con o sin juegos. Preguntar por Miguel. TF:96-5807113.

CAMBIO «B.O.B.» y «Joe & Mac» de Super Nintendo, los dos por «Batman Returns», «Tecmo NBA» u otros. O los vendo por separado. Preguntar por Javier. Llamar de lunes a viernes de 11:00 a 15:00 horas. A ser posible de Málaga y alrededores. TF:952-251227.

¡URGENTE! Vendo Game Gear con 6 juegos por 30.000 pesetas, o cambio por Mega CD, o la compro por 20.000 pts. Sólo Huesca y periferia. Hablar con José. TF:974-244634.

VENDO O CAMBIO Mega Drive con dos mandos y 7 juegos. Vendo por 23.000 pesetas o cambio por Super Nintendo con 6 juegos. Llamar por las mañanas. Preguntar por Rodrigo. TF:987-403901.

VENDO Game Boy con dos juegos por 10.000 pesetas. Está en buen estado. También vendo juegos de Super Nintendo por 4.500 pesetas cada uno, en buen estado. Tengo 8 para vender. Preguntar por Javier. TF:971-550669.

VENDO uno de estos juegos: «Flashback» o el «Dragon Ball», y uno de éstos: «X-Men» o «Super Tennis» por 12.000 pesetas, o los cambio por «FIFA International Soccer». Llamar a partir de las 21:00 horas. Preguntar por Joanes. Sólo Guipúzcoa. TF:943-217936.

CAMBIO O VENDO Game Boy con 12 cartuchos por Super Nintendo con «Street Fighter II» y un mando, o la vendo por 20.000 pesetas. Los interesados, preguntar por Víctor. Llamar de 2:00 a 10:00 horas. TF:91-4138470.

COMPRO videos y comics «Manga» en perfecto estado. Precio a convenir. También cambio los juegos «Mortal Kombat», «Street Fighter II» y «Super Mario World». Preguntar por Javier. TF:981-802153.

VENDO «Super Probotector» y «World League Basketball». Ambos de Super Nintendo. Vendo por 4.000 pesetas cada uno, o cambio los dos por «Eternal Cham-

¡Ha llegado tu hora!



Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.

Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!



Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.

Sin gastos adicionales de envío

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

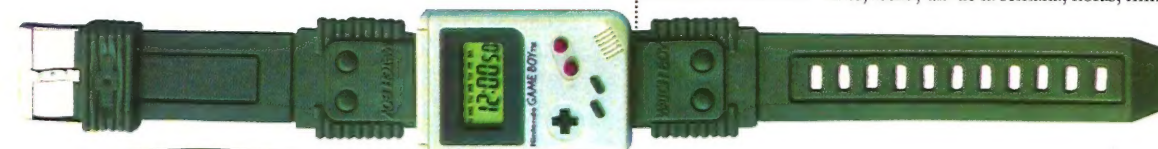


Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.

Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!



Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas.

Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

2.000 ptas.

Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!

¡Nuevo en España!

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas. | <input type="checkbox"/> Reloj Zelda.....P.V.P. 3.950 ptas. |
| <input type="checkbox"/> Reloj Super Mario Bros.....P.V.P. 3.950 ptas. | <input type="checkbox"/> Reloj Time Gear.....P.V.P. 2.000 ptas. |
| <input type="checkbox"/> Reloj Watch Boy.....P.V.P. 2.500 ptas. | |

NOMBRE.....APELLIDOS.....

DOMICILIO.....LOCALIDAD.....PROVINCIA.....

CODIGO POSTAL (imprescindible).....TELEFONO.....

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.....
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito VISA nº.....

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:



La Gran Ocasión

pions» de Mega Drive. Llamar de 2:00 a 4:00 horas. Preguntar por Oscar. TF:986-524126.

COMPRAS

COMPRO el juego de Mega Drive «Street of Rage 2» al precio de 5.000 pts. Que esté en buenas condiciones y con instrucciones. Preguntar por Jesús. TF:91-7180802.

COMPRO caja de «Bola de Dragon Z» (1ª parte). Llamar de lunes a viernes a partir de la 19:00 horas y los sábados y los domingos a cualquier hora. Preguntar por Fran. TF:91-8418163.

COMPRO caja e instrucciones del juego: «Super Mario Land 2» para Game Boy. Que esté en buen estado. Pago bien. Enviar ofertas a: Marc Ballarín Rius, c/Mallorca,493-5º 2ª. 08013 (Barcelona).

COMPRO juegos de la Master System II a 1.500

pesetas. Negociables. Preguntar por Rita. TF:941-384474.

COMPRO juego «Golden Axe» para Mega Drive. Precio a convenir. A ser posible, con instrucciones. Preguntar por Pablo. TF:91-6322959.

COMPRO «Super Castlevania 4» de Super Nintendo por 3.000 ó 3.500 pesetas. Preguntar por José Manuel. Sólo Sevilla. TF:954-336296.

ME GUSTARIA COMPRAR una consola Game Gear de segunda mano y en buen estado, con o sin juegos. Si os interesa mi compra, debéis preguntar por Roberto. TF:91-8712504.

COMPRO «Dr. Mario» de Nintendo en buen estado, con caja e instrucciones. Preguntar por Daniel. Máximo 2.000 pesetas. TF:91-3863418.

COMPRO Super Nintendo con algún juego. Puedo negociar con juegos de Mega

Drive): «Street Fighter II», «Sonic 1 y 2», etc... Debéis preguntar por Manolo. TF:987-402973.

COMPRO mando de Super Nintendo barato. Preguntar por Isabel. También compro juegos. TF:968-344504.

CLUBS

QUIERO FORMAR UN CLUB de Nintendo. Super Nintendo, Nintendo y Game Boy. Importante ser de Madrid. Mandar trucos y seréis socios. Llamar fines de semana. Preguntar por Adrián. ¡URGENTE! TF:91-6042453.

SOY PORTAVOZ de un club Sega ya existente. Somos más de 20 por toda España y 8 en Barna. Sólo pedimos que tengáis 18 años o más. Para pedir más información, escribir a: Oscar Irmier, Urbanización los Algarrobos, 1. 08810 - Sant Pere de Ribes- (Barcelona). O llama al TF:93-8960626.

«CLUB MEGATON» Si quieres comprar juegos usados o vender los tuyos, llama los fines de semana de 3:00 a 4:00 horas o de 8:00 a 10:00 horas. Debéis preguntar por Fran. Sólo Gijón. TF:985-365176.

SOMOS dos amigas llamadas Clara y Alicia. Tenemos un club de trucos para todas las consolas. Enviad 1 foto, dos sellos y vuestros datos personales. Prometemos contestar. Escribir a: Alicia Gutiérrez y Clara Plata, c/Infante Don Fernando, 43-2º E. 29200 -Antequera- (Málaga).

TE GUSTARIA FORMAR parte del club «Sonic's». Si es así, mándame una foto y tus datos personales a: Jesús Calafat Romero, c/Plaça Parc de Lestacio, 6-8-20. 46700 -Gandía- (Valencia).

HAY UN CLUB llamado «MegaNintendo». Es para consolas Mega Drive y Nintendo. Haremos de todo. Llamar a Luis Miguel. TF:981-563071.

QUISIERA CONTACTAR con chicos/as para cambiarnos juegos de Super Nintendo. Si puede ser de Barcelona. Tengo «Super Mario World», «Street Fighter II» y «Dragon's Lair». Preguntar por David. TF:93-7146606.

CLUB SUPER POWER para Super Nintendo. Tenemos ordenador para dar información. Además, daremos carnet. Las 10 primeras cartas recibirán un regalo. Interesados, debéis preguntar por Paulo. TF:91-3612626.

SI TIENES una Master System, escribe al club «MASTER FORCE», para intercambio de opiniones, juegos, etc... Para ello, debes escribir a: Pablo García Naranjo, c/Las Caleseras, 29-bloque 3º 4º B. 41006 (Sevilla).

SI VIVES en Santander y eres un auténtico consoletero, no te lo pienses, llama a «Consoles Maniacs». Preguntar por Fran. ¡Ponte a cubierto! TF:942-345824.

LA GRAN OCASIÓN

☐ COMPRA

☐ INTERCAMBIO

☐ VENTA

☐ CLUBS

☐ VARIOS

T E X T O :

NOMBRE Y APELLIDOS
DOMICILIO
C.P. LOCALIDAD PROVINCIA TLF.....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: «La Gran Ocasión». • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

Jelly Boy



EL MÁS ASOMBROSO Y DIVERTIDO PERSONAJE DE VIDEO-JUEGOS ACABA DE NACER. JELLY BOY, EL CHICO DE GELATINA, ES EL PROTAGONISTA DE ESTA INCREÍBLE AVENTURA EN LA QUE DEBERÁS RECORRER SEIS MUNDOS DIFERENTES, CADA UNO DE ELLOS CON UN MONTÓN DE FASES DIFERENTES, EN LA BÚSQUEDA DE LAS SEIS LLAVES QUE NECESITA EL SR. SWIRLEY. PARA ELLO PODRÁ CONVERTIRSE EN JELLYMARTILLO, JELLYPARAGUAS, JELLYGLOBO, JELLYBOMBILLA Y UN SINFÍN DE DIVERSAS Y DIVERTIDAS JELLYFORMAS QUE LE PERMITIRÁN EVITAR LOS OBSTÁCULOS MÁS DIFÍCILES. NO SERÁS CAPAZ DE NO AYUDAR A UN POBRE CHICO DE GELATINA, ¿VERDAD?

Distribuido por:
Arcadia
software, s.a.

ocean

© 1994 ELECTRONICS ARTS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS